
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.7
掌机迷
POCKET GAMER
绝尘专题
口袋妖怪
超大特辑
热点评论
你必须拥有的15款GBA游戏
强档攻略
恐怖惊魂夜 剧本攻略
青之天外 完璧攻略
「傲慢商法」20年
——评「权利金」的得与失

「下蛋」........

要说，杂志社总是不守时，我们还真是有点冤得慌。

《掌机迷 vol.6》意外的大迟到，令编辑部上下大眼瞪小眼，楞是没脾气。“为什么还不出？”一时将木头质问了一个有嘴难辩，都怪一时心气高，只怨时间没掐好，在印厂的最后一步迈得有多艰难怕是没人知道。

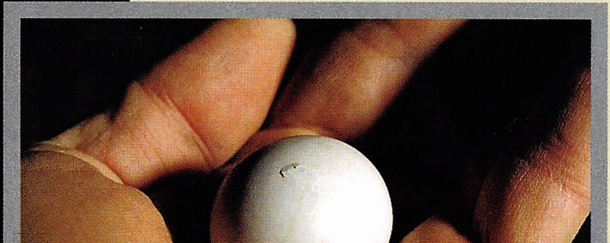
过去的就过去吧，这期咱们是有则改之了。一步一回头的数着在2003年留下的足迹，其中的教训足够思想斗争几个晚上。这样的折磨自然让人明白了“抵制铺张”的道理（笑）。

这期遇到了软件发售的真空，居然没什么重头游戏拿出来。不知道鬼子是怎么想的，还非得赶到年底大家一切玩“车祸”。而这样一来使得木头在内容安排上举棋不定，除了一些大家欢迎的固定栏目外，最受冲击的应该就是攻略部分。作者们也是叫苦连天，是啊，眼瞧着一个月的稿费就要泡汤，搁谁身上谁不恼啊！更别说咱们要按时发售，要给读者端上一盘好菜，木头这个后厨当得有多难，有多郁闷也只有在这里发点牢骚才能舒服过。

幸好，还有一款“青之天外”可以供我们解渴。或许这款游戏算不上重头，但在这个清淡的月份，我们也不得不仔细将他品位个遍。同时再给各位翻出一些老料来分享，GBA发售两年半，游戏数量过千，摆在我们面前的题材无数，究竟做什么出来还真是一时没有头绪。或许下期我们会给你一些惊喜也说不定。

吃鸡蛋的时候总是觉得很美味，却不曾替母鸡想过什么。在吃之前我关心的是蛋的个头是不是够大，蛋黄是不是够双，却不喜欢香蛋产下前的鸡鸣。

——风林





产蛋前的痛期，大概是母鸡成年后惟一的深刻记忆。我意识到，彩蛋因为外表就被裱上了艺术的边框，但艺术不能用来暖胃。

掌机迷 POCKET GAMER

2003 11/15 vol. 7

CONTENTS

2 游戏月批·十月蛋炒饭

POCKET 游戏通

4 元气史莱姆 DQ 冲击的尾巴团
8 马里奥高尔夫 GBA
9 SD高达 G世纪 A
10 王国之心 记忆的锁链
11 口袋力量职业棒球6
12 索尼克战斗
13 洛克人EXE 4 红日/蓝月

特别策划 口袋特辑

14 口袋发展史

28 中国制造·砖块世界/神圣职责

研究所

29 三角洲空军风暴
32 特技人

POCKET梦攻房·超爽攻略

34 恐怖惊魂夜 剧本攻略
51 青之天外 觉醒/攻略
70 忍者神龟
74 鼻毛传说
76 豪翔传～崩界轮舞曲
86 魔侦探罗姬
89 龙战士 剧情攻略

122 口袋百问 2

96 烈火之剑 动态修改

出版
人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-304-3/V·TP
ISBN 7-88713-064-6
地址：（100013）北京和平里东街10号
电话：（010）64294878 64299027

制作
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：（010）64472177 64472919

POCKET兵工厂

VBA皮肤制作教学	104
模拟汉化站	106
XG论坛	110
达人王·阿中访谈	113
最新市场行情	116
偏不给你删 vol.2	120

精彩栏目非看不可

目录	1
秘技侦探团	130
掌机游戏封神榜	134
POCKET专业户	140
问答无双	143
杂谈——特技人	146
杂谈——傲慢商法20年	148
杂谈——青之天外	150
杂谈——必须拥有的15款GBA游戏	151
本月最新销量排行榜	156
日本游戏发售表	157
POCKET情报站	158
任天堂的质问箱	159
掌机迷杂货铺	160







本期赠送精美游戏明信片5张

游戏月批
十月蛋炒饭

随着东京展的落幕，厂商们也开始了新的一轮大战。虽然还是让人期待了一阵子，但是东京展确实没有带给我们玩家太多的感动，只有寥寥的少数的几个作品值得关注，本月也是如此。

这个月虽然让我们开始感觉到秋天的寒意，但是HUDSON一个《天外魔境·青之天外》的出现确实让我们热血沸腾。HUDSON这个已经快让人忘记的前业界老大，这回终于能推出个不错的掌机游戏了。在拿到游戏前就听闻这个游戏好像是个移植以前的一个未完成品，不过等拿到游戏后也确实感觉到好像这个游戏已经存在很久了的感觉。

游戏给人的第一印象大概就是画面一般吧。不要说我泼冷水，其实就是如此。当年HUDSON请广井王子给自己主机打造超级大作，其中看上广井王子的一点就是——他是制作动画出身。以前各个电视台播放的《魔神英雄传说》大家应该都还有印象吧，那就是广井王子的作品。当年这个游戏就是凭借主机的动画播放能力以超级华丽的画面一举成名，这么说应该不过分吧。虽然对GBA来说就不要那么苛刻了，但是以GBA的机能来说其实可以弄到更漂亮的画面。不过也说不定商家想让我们了解游戏的内在美吧。

《青之天外》的剧情可谓是相当的丰富且自由度极高，到目前为止还没有一个GBA游戏做到如此。首先是伸间，游戏冒险就离不开伙伴，在游戏里虽然一起冒险的队伍只有四人，但是伙伴却有11人之多，而且一次游戏根本无法玩全这些伙伴。虽然伙伴很多，但是是否要一些伙伴加入就看玩家的喜欢了，他们的剧情很多可以直接跳过不用管，同时不同的伙伴加入也会影响后面的剧情。通过让伙伴的加入巧妙地增加了分支剧情来给主线润色，算是游戏的一大特点。另外的一大特点就是任务模式——通过接受不同的任务去换取相应的报酬，如果大家乐意的话可以不去发展主线，直接享受这一个模式都可以的。魔石系统也相当的不错,战斗得到的魔石不仅可以当魔法来使用,同时通过不同的8种基本魔石还可以创造出有更强大魔力的魔石。不仅如此，如果把各种魔石加到武器上，武器还会出现各种不同的能力……

哎呀,一下子说了这么多，毕竟是这个月的重头游戏啊。也不是说就没有别的好游戏了，这是月底才出的，但是在这以前可还出了几个不错的啊。《美人鱼之歇》，











以游戏为圆心，以秘技为半径，送你一个大大的圆，让我们同来分享这份快乐。（贾禄晨；13；男；200237；上海市徐汇区梅陇四村78号303室；兴趣：玩掌机）

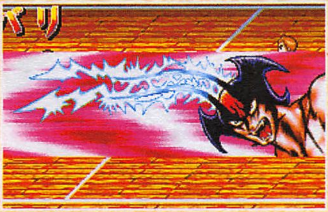












KONAMI的变本DDR,全部的数首曲子全部都是语音演唱,动画流畅语音清晰,绝对有看表演的感觉。从《猎人》开始KONAMI一直在GBA真人语音这方面下工夫,现在看来基本把GBA的潜能挖掘干净了。不仅可以通过完成游戏的规定歌曲项目完成游戏，特有的谱曲这个功能相当的不错，只要大家高兴,就可以谱写出自己特有的曲子，当3位mm唱着自己的歌曲翩翩起舞的那感觉一定很难用语言形容的。在下旬出的《魔力传奇·豪翔传·崩界轮舞曲》相当的恶搞游戏，如果大家对“恶魔人”、“三以万能侠”等老作品非常熟悉的那就强烈推荐给您，一定会带您回到童年的时光中。虽然剧情有够老套，不过要是和这些主角的出生年代来比较就不显得有什么了，还会带给那个时代的玩家一种莫名的感动。就好比从FC开始玩到PS2，再回头玩FC一样，这是直接从PS2玩起的玩家让他们玩FC，这两种感觉是不一样的。《魔侦探洛基》又是一个同名作品改编的解谜RPG，游戏很简单，但是需要有仔细的观察力，游戏很多地方并没有文字性的说明，而是靠大家的眼睛去寻找下一步的走法，只要肯动脑筋就可以顺利打通的。

如果这几个游戏都不能满足您的胃口，那就看月底的几款小游戏——麻将，就是不要太虐待电脑就好了（笑），有条件的玩家拿出来和别人同乐也是件很不错的事情啊，毕竟掌机游戏就是要重视交流的，不要光把自己窝在屋子里，这样对身体也不好的，把游戏拿到户外大家一起乐吧。

美版游戏本月也有不错的表现，首先就是KONAMI的“忍者神龟”，这个当年名字响当当的四只乌龟如今又回来了，达芬奇、米开朗基罗、爱因斯坦和拉菲尔再次出击。作为动作游戏画面干净利落，每只乌龟都有自己的特殊动作和不同的能力，玩的时候都会给人一种亲切感。这大概就是作品（当然指动画了）的魅力吧。

“TOPGEAR”这个KEMCO的赛车游戏也值得一提的，也许美国人就是喜欢给这个没有3D能力的主机开发3D游戏。本作也是如此，要说画面可以说相当的不错，但是要论操作就没有GT来的好了，起码刹车基本用不上就要叫玩赛车的朋友嗤之以鼻了，但是毕竟能在GBA上弄出个不错的3D画面也确实不容易（笑）。

另一个要关注的大概就是“波斯王子”了，这个育碧出品的动作游戏相当的不错，人物动作丰富且细腻，翻滚攀爬样样拥有，让人玩了有种眼前一亮的感觉，唯一的一点遗憾大概就是过于简单了，如果增加点难度应该会更有挑战性了。

游戏方面变的热闹起来，游戏业很快又要进入一个激烈的竞争期。各个大作也会相继问世，享福的永远是玩家。随着原创游戏的越来越少（指不和任何动漫作品沾边的游戏），是否有新点子、新创意就是大家期待的关键了，本月大概只有“青之天外”这一个了，愿下月多些让人意外的作品吧。

文、MINE

故事的设定和史莱姆的㊙密必杀技大公开!!



史莱姆扮演主人公的动作冒险游戏



スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003.11.4
	类型：ARPG	价格：5800日元

元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

从尾巴团手中拯救伙伴

故事的舞台是一座史莱姆形状的小岛——史莱巴卡岛。就像这座岛的名字和外形一样，岛上生活着很多史莱姆，过着祥和幸福的日子。

我们的主人公居住在史莱巴卡岛的史莱镇上，然而这个史莱姆们的天堂却突然发生了异变！小镇遭到了破坏，而罪魁祸首就是“尾巴团”，最后所有的史莱姆们还被抓了起来。面对突如其来的大危机，主人公挺身而出，担负起拯救小镇的任务并决心要救回自己的伙伴！

故事的舞台是史莱巴卡岛



↑岛上似乎分布着森林、山峦和矿山等各种地貌。

↓尽管尾巴团的成员正盘算着要把史莱咪抓走，可毫不知情的史莱咪却仍在悠闲地呼呼大睡。





主人公的妹妹史莱咪

↑主人公的妹妹史莱咪，是个馋嘴的小女孩。

主人公的妹妹也遇到了危机



↓看起来似乎不太可靠的主人公，他真的能够拯救这个镇子吗！？

破坏的七零八落！

↓由于“尾巴团”的破坏，镇子变成了一片废墟。我们的主人公侥幸逃过了一劫。



史莱姆将成为小镇的救世主



《掌机迷》的新作报道数量过少（比攻略还少），你们是否搞混了？！（张京哲；19岁；男；100077；北京市崇文区永外东革新里甲36号3单元；兴趣：TV GAME、汽车文化、手机；QQ：241662445）

使用必杀技“史莱·冲击”惩戒尾巴团！！

圆咕隆咚的史莱姆主人公虽然看起来好像没什么本事，但一旦遇上危险就会利用自己柔软的身体使出各种奇特的必杀技。

必杀技“史莱·冲击”就是最大限度地伸长身体撞向敌人，虽然攻击方法非常原始，但威力可是相当惊人的哦！不管是弹飞敌人还是撞碎各种物体都轻而易举不在话下！



↓用猛烈的撞击攻击敌人。

↑用“史莱·冲击”敏捷地躲过敌人的进攻，同时给对方以重创。

像口香糖一样伸长身体……攻击





↑史莱姆像口香糖一样伸长自己的身体，将强大的弹力化为“史莱·冲击”的力量。

积蓄力量进化为“史莱·火箭”

伸长身体的必杀技“史莱·冲击”可以打倒敌人或者破坏物体，但只要弹到第一个敌人（物体）时力道就会减弱。不过，只要使用超越“史莱·冲击”的必杀技“史莱·火箭”，就可以一口气破坏多个物体哦！

“史莱·火箭”的使用方法非常简单。只要比“史莱·冲击”的蓄力时间稍长一点，等到身体开始发光就ok了。相信只要有了这招，就算面对再强大的敌人也不用担心了吧！？

长时间蓄力拉长身体



↑当身体开始发光时，一下子弹出去，释放出所有的力量。

在奇怪的地方使用必杀技！！

史莱巴卡岛上分布着广阔的森林和澎湃的河川，还有神秘的矿山等各种各样的地方。如果在这些地方尝试使用“史莱·冲击”的话，就会不时发现很多奇怪的东西。而且，有时候发现的道具对冒险也会大有帮助！所以玩家不妨多多使用这一招儿。

从敌人身上得到金币



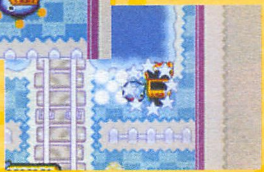
↓向着木柴撞去的话，就可以把木柴顶在头上，不过这些东西有什么用呢！？



↑一旦打倒尾巴团的成员，就可以从它们身上得到不少的金币。



←用史莱·冲击也能打开宝箱哦！



→在箱子里发现了“药草”。看来箱子里还藏着不少便利的东西哦。

我希望《掌机迷》在网上有一个网站，让我们能在这个网站上发表自己的心得。（韦杰；男；16；530021；广西南宁水产畜牧学校高一2班；兴趣：玩掌机、上网；）

需要拯救的伙伴共有100个!!

被尾巴团抓走的史莱镇的伙伴们都被关到了不可思议的箱子里，并分布在史莱巴卡岛的各个角落中。如果找到箱子的话，就马上用史莱·冲击帮助他吧，说不定还能顺便找到别的什么好东西呢。

为了拯救被抓走的100只史莱姆，为了史莱巴卡岛的和平，为了重现史莱镇往日的辉煌，赶快出发吧！

米霍

热血男儿章鱼史莱姆







龙男

懦弱的龙史莱姆





连尾巴团中也有等级制度吗!?



抓走史莱姆干尽坏事的尾巴团虽然是个罪恶组织，不过其内部似乎也有严密的等级制度。尽管尾巴团的成员都长着尾巴，但尾巴数量的多少却并不一样，尾巴越多的成员等级就越高。



↑二尾兵正梦想着早日晋升，成为一个三尾兵。

尾巴团的最下等成员



尾巴兽

（一尾兵）



构成尾巴团的成员之中最下等的士兵，数量也很多，听从二尾兵的调遣。

比一尾兵稍高一等的二尾兵



尾巴兽

（二尾兵）



长着两条尾巴，所以总在一尾兵面前逞威风，可一旦遇上麻烦就会逃之夭夭。

刚入手了《PG》VOL.6，苦苦等待了一个月，果然没让我失望。“边角栏”这个栏目，本人更是赞不绝口，充分地利用了资源空间嘛，但仍希望《PG》最好在插图边注上文字说明（不然看了很吃力），多介绍一些新游戏、（转下页）

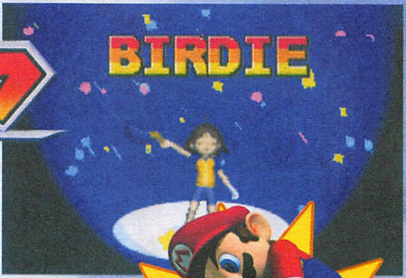


周边及手机（掌机？）的最新情报，并祝《掌机迷》能够成为更多游戏玩家的福音。（吴钧剑；15；男；200083；上海市虹口区汶水东路510弄6号103室；兴趣：除了玩掌机还是玩掌机）

マリオゴルフ GBAツアー

马里奥高尔夫 GBA

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003年冬
	类型：SPG	价格：未定





不管你是一个人从容悠闲地慢慢享受，还是和GC版《马里奥高尔夫 家族旅行》进行连动，这款游戏都能让你乐不思蜀哦。



《马里奥高尔夫》的饭斯期待中的新作终于在GBA上火热登场了！该作以情节模式为主，并加入了每次游戏时角色都会逐渐变强的RPG要素。玩家不仅可以与强大的对手战斗，还可以见到马里奥等人哦。



↑该作并不只是一款单纯的高尔夫游戏，里面的情节也是非常有意思的，赶快玩玩看吧。

对战中的声援与起哄也非常有趣！

使用连接线对战的时候，游戏里也会出现加油与喝倒彩的情况。如果预先输入好台词的话，比赛中还能出现自己原创的倒彩哦。



妨碍对方击球也是作战方法之一！！

用2种方法挥杆击球

击球分成不容易漏击的“简单击球”和面向高手的“技巧击球”2种。所以不管你善不善长速度操作，只要合理选择不同的方法，都能轻松击出精彩的好球。



轻松上手简单易学

↑按2次A键即可击球，而飞行距离则是根据选手来决定的。



用旋转球得到高分

↑将球旋转击出的击球方法。需要使用A、B两键。

与GC连动游戏吧



玩家在本作中培育的角色也可以在GC游戏《马里奥高尔夫 家族旅行》中登场哦。赶快锻炼自己喜欢的选手，与朋友一较高下吧！！



←即使在GC版中也能连连打出好球！

←最重要的就是育成一个容易使用的选手。



请尽快告知掌机迷们改进GBA屏幕暗的方法，以保护广大掌机迷们的“眼睛”。（孙春强；26；男；710043；陕西省西安市长乐中路35号科品部；兴趣：电脑软件、电子技术；其他：欣赏音乐；）

SDガンダム GGENERATION ADVANCE

SD高达 G世纪 ADVANCE

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2003.11.27
	类型：SLG	价格：5800日元

历代高达尽数登场的模拟RPG

在其它平台大受好评的模拟游戏《GGENERATION》系列最新作登场。本作不仅加入了历代高达，而且连高达SEED也将登场哦！另外，还有650种以上的事件，真是让人垂涎欲滴啊。



↑让饭斯们热泪盈眶的感人事件也是数不胜数。

←一边移动单位个体一边和敌人战斗，努力打穿各个地图吧。





←最强的NT阿姆罗也将登场！他仍然是最强的角色之一。



编成&开发

在该作中，玩家最多可以将3个单位编成小队。另外，还可以用手中的资金来开发Mobile Suit。



←编队作战的话可以大大提升攻击力。



↑除了开发以外，还可以强化现有机体。

“火影忍者——最强忍者大集合”，一个休闲时娱乐的最好选择，尤其是明人的第一个必杀，第一次见时——笑喷！但很管用，对第一关BOSS秒杀！（北京　常衢）

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

王国之心 回忆的锁链

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年
	类型：ARPG	价格：未定



形形色色的角色们演绎的波澜起伏的壮阔情节

浪漫有趣的情节和可爱的角色都极具魅力！

在事件场景中，我们将看到由主人公索拉和唐老鸭、古菲等超有名气的迪斯尼角色所演绎的浪漫剧情。虽然该作采用了GBA平台，但呈现在玩家面前却将是华丽的画面和精美的演出，看来《王国之心》是要向GBA的机能极限发起挑战啦！

发生在前作结局之后的故事

↓这就是该作动画中的主人公索拉的脸。





↓这位黑衣男子就是本次故事的关键人物，他口中所说的记忆又是怎么回事呢!?



↑普通的事件场景也非常生动。对白窗口中的人物头像也会有各种不同的表情。

充满战略性的战斗场景

这个游戏的一大关键之一就是卡片。卡片不仅和所有的系统息息相关，在战斗系统中也有着重要的地位。收集同种类的卡片不仅可以发出强力的招式，也可以召唤伙伴协助作战。而且，在BOSS战中玩家还要设计出比普通的战斗更具战略性的战法才能顺利打倒敌人。

↓一旦收集齐3张画有古菲头像的卡片，他就可以帮助索拉作战啦！



使用同种类的卡片发动技巧！



↑集齐3张画有闪电图案的卡片就可以发动这一招儿了！

战法在BOSS战中至关重要！



↑面对BOSS战，玩家必须更加小心谨慎。利用所处的位置靠近敌人的头部，然后发动卡片！

使用特殊卡片召唤同伴！

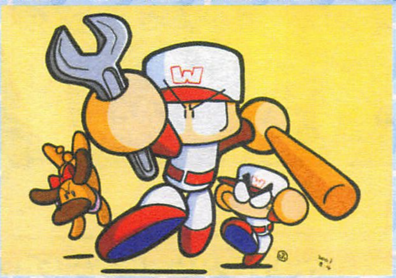


→召唤曾经在前作中登场的《最终幻想Ⅶ》的主人公克劳德！有了他的帮助可以轻易地将喽罗一扫而光！！

痛心！GBA蓝色加翻新BOSS也卖出700多块！中国人的良心哪去了！（郭晓 ；19；男；221121；江苏省铜山县侯集中学高三16班；兴趣：电玩、篮球、睡觉；其他：闲聊；）

『口袋力量』系列的最新作登场！

パワプロクンポケット6



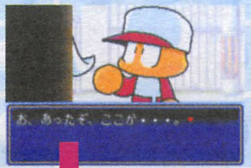
口袋力量职业棒球6

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.12.4
	类型：SLG	价格：4980日元

在社会人士棒球篇中培育出最佳选手！

作为《口袋力量》系列的第6部作品，该作讲述了一个社会人士与棒球之间的故事。来自未来的PAWAPRO君，潜入了一家极其重要却将要倒闭的镇工厂，并决心用棒球来挽救这家工厂。

↓PAWAPRO君来到了面临倒闭的镇工厂。





←这里看起来的确有一个棒球部。

→原来他的入社动机是想打棒球啊！？

→不过公司可不是玩的地方啊！







↑为什么PAWAPRO君突然要加入这家公司呢？



↑PAWAPRO君诚恳地说出了自己的心愿，不知道结果究竟如何呢！？

导入星期的概念

由于本作导入了星期的概念，所以玩家也能在工作之余享受到假日的休闲时光。只有合理地安排作息时间才能培养出一流的选手哦！



←除了星期日以外，玩家都要工作和练习。



→如果星期日也不休息的话，就很容易在练习中受伤。

利用口袋力量点购买道具

根据成功培育出的选手能力，玩家可以得到不同的奖励点。只要有了这些点，就可以购买一些道具，更加顺利自如地育成选手啦。



←将购买的道具投入到育成选手上。



→除了道具以外，好像也可以买到其他的东西。

1、游戏秘技……我不会嫌多的……2、这期（6）的包装实在太有创意了！3、我会一如继往地支持你们！再接再厉吧！（王泽；14；男；300171；天津市河东区津塘路荣泰公寓7-5-601；兴趣：听音乐、打篮球、看书（咦？家长在旁边，不得不写）；QQ：87188637；）





GBA	厂商：SEGA	发售日：2003.12.4
	类型：ARPG	价格：4980日元

对战游戏的战斗模式流程大公开

下面，我们要为大家介绍一下该作的主要模式——战斗模式从游戏开始到结束的全部流程。不管是1个人玩，还是和朋友对战，都可以按照这个流程进行游戏。

1 决定对战人数及使用角色

如果在战斗模式下开始游戏的话，玩家首先需要选择的对战人数和自己想使用的角色。该作最多可供4人同时对战，而且可供选择的角色也是五花八门。



←使用GBA通信线的话，该作最多可供4人对战。



→可以使用的角色会越来越多。

使用的角色也会逐渐增加！

2 从全部10种地图中选择战斗地点

玩家可以从10种地图中选择自己喜欢的对战舞台。这次我们就先为大家介绍其中的3种。而且现在已经确认的这3块地图的名字也非常有趣，每一块都有一个在该作中登场的角色的名字。



↑地图选择画面。地图的名字可爱而有趣。

↓这里的每件东西上都画着艾米的脸。



3 从3种规则中选择自己喜欢的规则

玩家可以自己决定游戏胜负的规则。从只要打倒预定的人数就获胜的“KO”、在一定时间内打倒最多敌人者获胜的“TIME”、最后生还者获胜的“幸存者”3种模式中进行选择。而且，还可以对每个模式的详细设定进行修改喔。



↑每一项设定结果也可以进行改动。



↑选择最适合自己的战斗规则。

4 设置必杀技后开始战斗

完成1～3的设定后，差不多就可以开始战斗了！……之前，还要将“POWER”、“SHOT”、“SET”3种必杀技与地面技“GRAND”、空中技“AERIAL”、防御技“DEFEND”进行组合，全都准备好了的话，就可以正式开始战斗，为胜利而战了。



↑合理的组合必杀技就是胜利的关键。



↑使用必杀技战斗吧！！



将“冷眼看九月”的“温馨”感觉发扬光大，充分发挥“94、95年电软”活泼、轻松、幽默又不失实用的那种文体感觉。
（张海峰；23；男；121400；辽宁省锦州市黑山县卫生防疫站；兴趣：电子游戏、电脑游戏。）

新系统SOULUNISON的详细情况大揭秘！

洛克人EXE4 TOURNAMENT 红日

洛克人EXE4 TOURNAMENT 蓝月

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003.12.12
	类型：RPG	价格：各4800日元

献上贡品完成同步！

虽然只要玩家与各网络领航员发生共鸣就可以进入同步状态，但同时也必须要消耗一枚和Soul相应的芯片。只有奉上这个贡品，才能真正完成同步芯片进入同步状态。



←彼此的灵魂发生了共鸣，这也是深厚友情的证明。

同步芯片完成！！



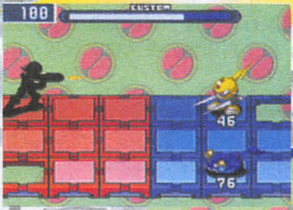
洛克人的邪恶之心觉醒啦！？

当洛克人遇到危机使用黑暗芯片的话，芯片就会与洛克人的黑暗之心“DarkSoul”产生共鸣，洛克人将受到邪恶之力的支配。正义之心的呼唤最终能否战胜邪恶呢！？



→危急关头，黑暗芯片突然出现在洛克人面前，它的威力更是大的惊人……

洛克人暴走！？



←一旦使用DarkRecovery，洛克人就会陷入暴走状态。是否是由于受到黑暗芯片的影响呢！？



→HP大幅回升！难道这块芯片就是最后的杀手锏吗！？



使用DarkRecovery的话……

↑面对黑暗的芯片DarkRecovery，洛克人露出了一副不安的表情。

为什么不推出一个金手指专区呢？可以与文章对应。使得本书的内容更丰富。如果新游戏金手指第一时间放出，效果一定好。
（吴洋；16；男；250002；山东省济南市市中区经十路210号；兴趣：玩游戏、听音乐；其他：酷爱《游戏王》系列游戏与卡片；）



一、前言 写在百万大作《火红／叶绿》发行前的话

“知道掌机就知道任天堂，知道任天堂就知道口袋妖怪”，这话一点都不假。

作为任天堂公司招牌产品的口袋妖怪,是目前掌机中最热门的游戏之一,从1997年的第一部作品《口袋妖怪红・绿》到今天的《口袋妖怪弹珠台红宝石・蓝宝石》，全球累计销售了1亿1千多万套(当然指正版^_^)，创造了电玩界的销售奇迹。也许有人会说口袋妖怪游戏只是小孩子们的玩意儿,错！这样想是因为他们没有真正了解口袋妖怪系列游戏的精髓所在——的确，从外形上看口袋妖怪是深得小朋友们的喜爱，但游戏的真正内涵，却是在于精灵的培养、配招、战术，这方面的综合应用以及其发挥出来的效能是其他游戏无法比拟的，不信，看看下面的介绍吧!



在口袋妖怪的世界里，永远没有最强，只有更强，这就是本游戏的最大魅力所在。随着年底任天堂的百万大作《口袋妖怪火焰红・叶子绿》的呼之欲出，有必有对口袋新、老玩家举行一场关于口袋妖怪游戏相关知识“恶补”，以便在即将到来的培养和战斗中保持常胜的地位（笑）。

二、口袋妖怪新手入门和老鸟提高

★ 新手必读（如果你是老玩家请跳过这一段）

1、口袋妖怪游戏剧情简介

口袋妖怪系列游戏以角色扮演（RPG）为主,辅以战略和动作游戏。在这一系列的游戏中,玩家总是作为一位PM（pokemon）训练家到各地旅行，完成各种交付的任务，并沿途与PM训练家挑战，不断提升自己的战斗能力，最终打败8大会馆的首领和四大天王,取得最后的胜利。当然，游戏最大的乐趣并不只是在战斗，而是收集、捕捉各种各样可爱的精灵，完成口袋妖怪图鉴。由于许多精灵在游戏中只有1只，而且一旦捕捉失败就没有第二次的机会，可以说非常珍贵，

看着自己的某些意见几番被吸纳于不断完善的《掌机迷》中，自豪感倍增！六期了，《掌机迷》也由一个初出江湖的小虾米发展到如今俨然的王者，祝愿它永远强势！（陈涛；19；男；430056；湖北省武汉市沌口开发区 （转下页）

加上每部作品的最后一只精灵更是要通过特殊的方法才能得到（到日本参加活动等），因此，精灵的捕捉更是成为游戏一大乐趣。

2、常用名词解释

精灵图鉴

记录遇到或者捕捉到的精灵的图像和资料，全部完成后会获得特别的嘉奖（口袋玩家至少有一半是冲着它来的吧^_^）。

精灵球

捕捉野生精灵的道具，按捕获的能力分为不同的等级，等级越高精灵越不容易逃脱（其中游戏中唯一的一颗大师球是100%捕获率哦），另外还有一些特殊的精灵球，用来捕捉处于不同状态下的精灵。

精灵进化

分为等级进化和特殊进化。等级进化是指精灵升级达到某一个特定的级别时而产生的外形和能力的变化，特殊进化则是通过各种各样的道具、通讯、亲密度等条件促使精灵进化。

一般道具

包括各种补药、辅助道具等，是战斗的必备，并可以让怪兽带在身上，可以通过沿途拾取、赠送或者在商店中购买。

特殊道具

游戏情节发展必不可少的珍贵道具。无法购买，亦不能通讯交换，只能靠游戏剧情的发展而获得。

招式机

让精灵学习各种天生学不到的招式的道具，每个招式机只能用一次，大多数招式机在游戏中只能得到一个。

游戏时间

向各地精灵掌门人挑战的地方，不同会馆其首领主打的精灵属性也不一样，战胜后能够得到一枚新的徽章和奖励道具。

妖怪会馆

从水晶版开始引入了游戏时间的概念，游戏时间和现实时间一样，分白天和黑夜，不同时间可以遇到的精灵也不同。

口袋妖怪病毒

口袋妖怪病毒：如果你的精灵中病毒了，千万不要害怕^_^。在口袋妖怪游戏中，精灵病毒是好东东，可以使得你的精灵能力增长速度加倍！而且病毒是可以传染的。（据说中毒的原因和经常战斗导致疲倦、常常和野外精灵战斗等因素有关）。

神兽

游戏中只能得到一只的珍贵精灵，一般都是靠情节的发展得到的，捕捉非常艰难，而且不能繁殖后代，但神兽的能力都非常高。

闪光精灵

非常稀有的特殊精灵,在野外随机遇到,遇到的几率不到万分之一!闪光精灵在战斗出场时会呈现一圈闪烁的星星,非常漂亮。查看一只精灵是否为闪光型主要看其图鉴上有没有三个小黑点。

精灵性别和属性

精灵性别和属性：精灵也分公母两种性别(百变怪和部分神兽出外）。不同性别的精灵在能力上差别不大,但不同性别是繁殖后代的条件。精灵分水、火、电、鬼、草、超能、一般等多种属性，不同属性之间是相克的。

★老鸟提高（想成为口袋高手的请看）

1、培养须知

口袋妖怪游戏之所以百玩不厌，最主要的原因就在于千变万化的对战。在18大类共计300多种的招式中，既有强弱之分，又有相辅相克的关系，不仅需要通过遗传的方式尽量使得你的精灵学会较强的招式，还需要合理地搭配和应用才能发挥其最佳的效果。此外，每只精灵的个体值有高有低，你只有通过野生选种或者遗传后挑选，从中挑选个体值高的，然后通过战斗合理分配努力值才能培养出一流的精灵。

2、培养专用名词解释

生蛋遗传

生蛋遗传：生蛋就是一公一母的两只精灵同

时放在饲养屋，主角行走一定步数后，就会有蛋出现，然后主角将蛋带在身上行走一定的步数后就会孵化。遗传就是孵出的精灵能够学会其父母所学的招式，不过要注意不同的生蛋组别之间无法交配生蛋。

能力值

一个宠物在目前等级时各项能力的大小，能力值一共包括六项指标——HP、攻击、防御、特攻、特防(德望)、速度，这些值由个体值、种族值和努力值共同决定。

种族值

每一种宠物因种族不同而具有的能力数值。同种宠物的种族值相等，不同种族的宠物的种族值不尽相同，种族值也一样包括上述六项。

努力值

每一个宠物，经过培养和训练从而得到的额外的能力数值，同样包括六项指标。每一个宠物能够得到的努力值的最大值为510，而六项中每一项能够得到的最大值是255，意思就是说，您可以为自己的宠物随意地分配努力值，只要每一项上不超过255，总共六项的努力值相加不超过510就可以了。

个体值

每一个宠物一生下来，电脑就会给它的六围的每一围上随机分配一个0到31之间的整数值，用来决定同种族宠物之间能力值的差异,这是挑选初始宠物最重要的参考指标。

性格

GBA版的口袋妖怪引入了性格的概念,一共有25种性格。性格关系到宠物能力值的增减即性格修正（每一个宠物因为自身性格的原因，而造成的能力值的变化）和宠物的选美。性格对精灵的能力产生±10%的影响。

特性

GBA版的口袋妖怪同样引入了特性的概念，一共有76种特性。特性就是精灵本身具有的特殊能力，在精灵出生时已经决定，不可更改,特性在战斗中发挥特殊的作用，可以使战斗中的某项能力迅速地提高。

三、口袋妖怪历代游戏简介

口袋妖怪 红·绿

大家是否还记得口袋妖怪的第一套游戏——GB平台上的口袋红、绿版呢？虽然该游戏的容量只有4M，且游戏的画面是黑白的，音乐上也相对平淡，但由于每一只精灵的造型都是如此的可爱，吸引了无数玩家的目光，创造了当年销售3500万套的奇迹，任天堂也因此美名远扬。在这里我们要顺便谈谈口袋妖怪游戏的起源——大家可能都以为口袋妖怪游戏是任天堂公司制作的，其实并非如此，任天堂只是游戏的发行商。这要追溯到7年前，Game Freak公司想要制作一款能够支持通讯交换的基于掌机平台的角色扮演游戏，于是由该公司的董事长兼游戏创作者田尻智开始着手于游戏的开发，Creatures公司负责该游戏的制作，97年2月27日，任天堂公司发售了首部口袋妖怪RPG大作：《口袋妖怪红·绿版》，游戏的3个主角是妙娃种子、小火龙和杰尼龟，主角在与敌人火箭团的斗争中，可以在山洞、冰窟、发电厂等地方抓到3只圣鸟:火焰鸟、急洞鸟和雷电鸟，最终利用这些圣兽打败敌人和四天王，通关后来到神秘的敌人基地，还可以抓敌人利用DNA制作的产物、同





今年狠心攒钱，一咬牙终于是买了SP，带回全班大轰动。“班长的游戏机好靓”！有人还想用传奇点卡来换一点玩SP的时间，谁会放弃SP去玩无聊的传奇！（徐智勇；17；男；313216；浙江省德清城关丁山横弄2号；兴趣： （转下页）





时也是整部作品最强的神兽：超梦！本作的最大卖点，还在于游戏支持通讯交换及对战，由于游戏是分红、绿两个版本的，不同版本可以抓获的精灵也有所区别，玩家只有通过电缆把两台GameBoy游戏机中两个版本的卡带连接起来进行交换，才有可能获得全部的精灵。此外，游戏中挑战者的AI（智商）毕竟有限,玩家在游戏中“打遍天下无敌手”之后,可以尝试和其他玩家进行通讯对战,人与人之间的挑战更是其乐无穷。不久,《口袋妖怪蓝》也在海外上市（口袋红绿版属于日本本土的版本，而口袋蓝则是口袋游戏的海外版本），这部作品和红绿版本几乎一样，只是在抓宠地点上略有区别。



口袋妖怪皮卡秋



在随后的一年内，任天堂公司再接再厉，继续推出了《口袋妖怪皮卡秋》（即口袋妖怪黄），游戏的故事情节内容和红绿版本大同小异，但口袋黄版是以皮卡秋为主角,并一改以往精灵只能带在身上的风格，把皮卡秋设置可以带在身边（即可以在地图上看见）。原红绿版本中的三个主角则可以在游戏过程中靠剧情中的“赠送”获得，不需要通讯交换。在本游戏中，随着皮卡秋和玩家感情的日益加深，它会对玩家做出各种各样的表情，如“生气”、“害羞”、“高兴”、“亲热”等，玩家还可以带着皮卡秋玩冲浪的小游戏（通过操纵冲浪姿势的“帅度”来评判得分的比赛）。通过这部作品，皮卡秋在众口袋精灵中的地位不断提升，加上宠物小精灵的影视、漫画的影响，最终成为口袋妖怪的“形象大使”。以致后来有人把“口袋妖怪”、“宠物小精灵”、“皮卡秋”的概念混为一谈，就是因为口袋黄主角的无穷魅力吧^_^。

口袋妖怪竞技场、你好皮卡秋和口袋快照

1998年底，任天堂在口袋GB游戏热销的基础上，继续推出了N64主机上的《口袋妖怪竞技场》，该游戏属于格斗类型游戏，游戏的容量为256M。在椭圆形的竞技场内，玩家操作各种类型的精灵参加比赛，每轮比赛5个回合，每回合派一只精灵出场，胜利的精灵可以进入下一回合。玩家通过各种进攻和防御、辅助的招式的巧妙结合，耗尽对手的最后一滴血而取得胜利。由于采用了64位的3D系统，对战中精灵的出招颇具震撼力，战斗场面极其壮观，游戏动画的转场比较流畅,音效也非常激励人心。次年4月，任天堂公司再度推出两款基于N64主机的游戏《hi you，皮卡秋》（又名《精神抖擞的皮卡秋》）和《口袋妖怪快照》，其中《hi you，皮卡秋》附带了语音识别VRS系统，（即Voice Recognition System),玩家可以通过麦克风直接和皮卡秋进行对话沟通，直至和它





成为“无所不谈”的好朋友。例如,当玩家夸它聪明时，皮卡秋会对你微笑，说它可爱，皮卡秋就会旋转身子跳舞给你看，但你如果惹怒了它，它就会生气，扭过身去对你不理不睬，只有对它好言相劝，它才会和你“重归于好”。另一款游戏《口袋妖怪快照》，则是让玩家接受博士的委托，到野外拍摄各种精灵的照片，回来后让博士打分，拍摄照片的过程也是冒险的过程，既需要玩家有足够的耐心，又要求掌握各种拍摄技巧，从而得到珍贵的精灵照片。随后不久，《口袋妖怪竞技场2》也在支持的呼声中隆重出台了，参加对战的精灵也由原来的151只增加到251只。不过由于N64主机价格比较昂贵，在中国国内相对不普及，国内口袋玩家对N64系列的游戏比较不熟悉，只能通过后期开发的模拟器来过把瘾。

口袋妖怪卡片和口袋弹珠台



1998年12月18日，紧随着彩色掌机GBC(gameboy color)的上市，一款策略型的GBC游戏《口袋妖怪卡片》也悄然面世了。在这个游戏中,玩家要和分布在世界各地的卡片师进行对战，战斗用的道具就是各种各样的口袋妖怪对战卡，一共有200多种，以红绿版的151种精灵为主角，分为草系、水系、火系、格斗系、超能系、雷系、普通系七大类,并引入功能卡和能量卡作为辅助系列。各个系之间是相互克制的，比如草克水、火克草、水克火、雷克水、超能克普通、格斗克超能等，加上功能卡和能量点的辅助作用，使得战斗中的变数无穷无尽，胜利的关键在于卡片的综合应用和合理的出场顺序及卡片搭配。每场战斗胜利后，玩家能够取得新种类的卡片，从而不断提高自己的综合战斗实力，最终向卡片天王挑战。99年4月14日，另一款桌面型游戏GBC《口袋弹珠台》也向口袋迷们特别开发发售了。本游戏跟一般的弹珠球游戏在



操作方面差别不大，但由于有口袋妖怪的存在，游戏新增加了不同的玩法，就是玩家当达到特定积分、弹珠到特定地点、或者是满足一定的条件时，可以捕捉到特殊的精灵，或者对现有的精灵进行进化，从而收集更多的精灵图鉴。游戏分为草地、水边、公园、天空、山洞等场景,每个场景中能遇到的精灵种类和《口袋妖怪红绿》非常相似，老玩家甚至可以利用以前的捕捉经验，来找寻和捕获各种稀有的精灵——这也是任天堂在开发口袋妖怪系列游戏中难能可贵的思路之一。

独家附录

口袋影视TV目录

电影版

- 口袋妖怪剧场版1·《超梦的反击》
- 口袋妖怪剧场版2·《爆诞》
- 口袋妖怪剧场版3·《结晶塔帝王》
- 口袋妖怪剧场版4·《超时空的遭遇》
- 口袋妖怪剧场版5·《水都守护神》
- 口袋妖怪剧场版6·《七夜的许愿星》
- 口袋妖怪特别片1·水晶剧场版《雷之传说》
- 口袋妖怪特别片2·《超梦的反击2!我就在这里》
- 口袋妖怪特别片3·特别篇《超时空的遭遇》
- 口袋妖怪·《八大会馆回顾》
- 口袋妖怪·《小刚番外篇》

TV版

- 第一部：石英联盟（1－81集）
- 第二部：橘子联盟（82－117集）
- 第三部：成都联盟（118-274集）
- 第四部：宝石联盟（275集以后）

TV各集内容

1. 就是你了，宠物小精灵
2. 在宠物小精灵中心的决斗
3. 终于捉到宠物小精灵了
4. 少年武士的挑战
5. 皮卡丘要进行特训〈第1个徽章·小刚岩石系的灰色徽章〉
6. 很多皮皮在这里
7. 美女四人组〈第2个徽章·小霞的水系的蓝色徽章〉
8. 百战百胜的小明
9. 深山里的贵族学校
10. 猜不到有意外收获（妙蛙种子）
11. 失去主人的小火龙（小火龙）
12. 杰尼龟军团登场（杰尼龟）
13. 正辉的灯塔?
14. 电击大对决〈第3个徽章·电系的橙色徽章〉
15. 超级油轮的战斗
16. 海上漂流记
17. 荒岛历险记
18. 清保高”的假期
19. 巨大精灵都市大袭击
20. 在夏天出现的鬼精灵
21. 巴大蝴再见
22. 凯西，超能力大决斗
23. 在神奇宝贝塔收服幽灵
24. 鬼斯通对抗超能力
25. 火爆猴,别生气哦!
26. 艾莉嘉和臭臭花〈第4个徽章·草系的彩虹徽章〉
27. 索利柏与神奇宝贝催眠?
28. 美容街，饲育家大决斗
29. 格斗神奇宝贝大决斗
30. 小磁怪的电气老鼠之梦
31. 好多地鼠?
32. 浅红道馆的忍者决斗〈第5个徽章·浅红道馆粉红徽章〉

闪灵二人组，邪眼封印第2关别墅不被扔大法：因为洞都是长方形，只要按左上右上左……的行走方法，绝不会被扔！顺带一提，为什么我买的《掌》不像有些读者说的老掉页?(转下页)

33. 火焰的神奇宝贝大赛跑
34. 袋龙的摇篮曲
35. 迷你龙的传说
36. 暴风雨的单车路
37. 百变怪跟模仿少女
38. 皮卡丘的森林
39. 伊布四兄弟
40. 醒来吧！卡比兽！
41. 神奇宝贝道馆的决斗（第6个徽章）
42. 椰蛋树军团大前进
43. 派拉斯跟派拉斯特
44. 胖丁唱歌吧
45. 复活？化石神奇宝贝
46. 吉利蛋的病历簿
47. 卡蒂狗跟小次郎
48. 大葱鸭的鸭？
49. 波克比是谁的呢
50. 妙蛙种子的不思议花园
51. 激斗，神奇宝贝娃娃节
52. 儿童节全员大集合
53. 警犭卡蒂狗
54. 按快门的机会是比卡丘
55. 神奇宝贝鉴定考
56. 抚养家的秘密
57. 燃烧吧！红莲道馆
58. 决战红莲道馆（第7个徽章）
59. 克美波美岛
60. 华蓝道馆,水中战斗?
61. 皮皮对抗胖丁
62. 常盘道馆·最后的徽章（第8个徽章）
63. 神奇宝贝马戏团的吸盘魔偶
64. 迷唇姐的圣诞节
65. 用大岩蛇露营
66. 宿敌大决斗·大木研究所
67. 当呆呆兽变成呆河马的时候
68. 踏浪皮卡丘的传说
69. 植物园的臭臭花
70. 神奇宝贝电影
71. 喵喵之歌
72. 四天王希巴登场（四天王希巴）
73. 激烈冲突超古代神奇宝贝
74. 嘎啦嘎啦的骨头棒
75. 开火·神奇宝贝联盟开会式
76. 神奇宝贝联盟开幕·水之场地
77. 冰之场地·火炎之战
78. 草之场地·意外的强敌
79. 劲敌登场
80. 石英运动场VS阿弘
81. 神奇宝贝联盟·最后的战斗
82. 真新镇·新的出发
83. 飞行船是不幸船
84. 南国神奇宝贝与GS球
85. 拯救乘龙
86. 橘子联盟·夏干道馆-（第一徽章）
87. 消失的神奇宝贝之谜
88. 水晶大岩蛇
89. 粉红神奇宝贝之岛
90. 化石盔化石的秘密
91. 跳吧！神奇宝贝豪华油轮
92. 再见可达鸭，又来哥达鸭
93. 航海的乔伊·破浪前进吧

口袋妖怪 金·银

1999年12月21日，任天堂公司再度重拳出击，推出的《口袋妖怪金·银版》在原来151种精灵的基础上，继续扩大到251种，从而再次掀起口袋妖怪游戏研究的狂潮。该游戏基于GBC和GB共通的平台，游戏场景和容量增加了1倍，游戏的3个主角分别是火岚鼠、小锯鳄和菊草叶（口袋游戏总是以相互克制的火、水、草系精灵为主角），游戏需要捕捉的三个神兽则分别是水君、雷皇、炎帝，三神兽在事件激发后随处逃窜，要遇到已经很不容易，加上其敏捷的逃跑技能，抓三神兽成为该游戏的一个热点。在解开遗迹之谜后，主角还要完成捕捉凤凰和路基亚的任务，并在它们的帮助下打败敌人和四天王。本作首次引入了时间系统（即分白天和黑夜，不同时间可以遇到不同的精灵）和生蛋遗传系统，使游戏的可玩性和可研究性上了一个台阶。此外，游戏中还特别引入了一种特殊的可以闪光的精灵，其在野外出现是随机的,获得的几率为不到万分之一，加上其特有的颜色和战斗时的闪烁效果,自然成为玩家向朋友“炫耀”的对象。游戏还可以让玩家有个性化的设置，如购买家具装饰自己的房间、为自己的精灵取外号等等。同步发售的周边产品“口袋妖怪计步器”则可以随身携带，自动统计你行走的步数，累积后转换为游戏的点数，通过GBC主机的红外线功能进行联机，获得特别的“礼物”（即游戏中的超级道具）。





口袋妖怪 水晶

在金银版热销后的第二年，随着GB单色主机逐渐被淘汰的趋势，只能在彩色GBC主机上运行的《口袋妖怪水晶版》也面世了。水晶版其实是金银的强化版本，可以捕捉的精灵种类和金银版大同小异，但首次增加了可选的女性主角。在故事情节上，改为以游戏中三圣兽之一的“水君”为核心，通过神秘的古代遗迹事，将三圣兽逐一入手，



（宾朗星：14；男；512000；广东省韶关武江区群立街后山69号；兴趣：打游戏机；其他：拥有掌机GBASP（黑色）；）

最终到达海底洞窟捕捉路基亚和到铃塔抓获凤凰。如果你想玩口袋妖怪旧版游戏，那么水晶版是你的最佳选择！该游戏增加了许多隐藏事件，例如神秘老人事件（周一、三、五的夜晚带上1000游戏币来到游戏商店门口，就会有1位老人向你推销平常买不到的强力招式机！）和闪光安侬(生长在遗迹里的文字兽，共有26种，即从字母A到字母Z)等。值得一提的是，本作特地开发了可以通过手机（是真实的手机哦，不过要打国际长途到日本，汗）进行上网对战的“战斗塔”系统，通过该系统，玩家可以上网和全世界范围的玩家进行对战和交换精灵，还可以玩小游戏、看神奇宝贝新闻和进行智力测验等。游戏还引入了口袋妖怪病毒，中毒的精灵图鉴上有一个小黑点，其生长率可以大大提高。此外，国人翻译的水晶中文版存在一个非常“棒”的bug——别急，且听我慢慢道来（啊,别扔鸡蛋）：此bug源起水晶版的实时时钟系统，即游戏中的时间能和现实世界中的时间一致，然而盗版的卡带硬件是不支持该系统的，为了弥补这一不足，某些商人通过修改软件系统让游戏中的时间可以走动，解决了D版卡没有分白天黑夜的问题。但这种另类修改方法导致的后遗症，就是游戏时间常常会因为主角的转移（如用飞天术）等因素而乱掉。另一方面，口袋水晶版和金银版的一个区别是，水晶版可以抓到游戏中最神秘的最后一只精灵“雪拉比”，而得到的条件，是你要先参加任天堂官方组织的活动，然后任天堂公司给你的卡带输入一段代码，你再到中央城市的PC中心，护士小姐就会给你一张特殊的捕捉卡（又叫做神秘蛋，因为它能孵化出闪光型的皮丘）。而中文版的这个bug恰巧利用了这个时间差，你只要到该PC中心连续补血两次,出门时护士小姐就会给你捕捉卡，然后只要你带上它来到黑暗森林调查路上的石碑，神秘的雪拉比就出现了！



口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

此后的两年中，由于掌机处在从GBC过渡到GBA(Gameboy Advance)的交替时期，任天堂公司一度沉寂，没有再推出新的口袋妖怪作品，直到2002年11月21日，众望所归的《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》终于面世了。这款基于GBA平台的游戏，其清新的画面，美妙的BGM（游戏音乐），可爱的人物，数百小时的游戏时间，再次为任天堂公司创造了首发销量达100万套以上的奇迹，游戏在原有精灵种类的基础上新增加了135种，累计达386种精灵，游戏容量也达到了64M。游戏中增加了2对2的对战功能，最多支持4人联机，并添加了精灵性格、

94. 奈普鲁道馆,雪山之战?
95. 大胃王卡比兽·大恐慌
96. 幽灵船跟幽灵神奇宝贝
97. 喵喵之岛
98. 飞天螳螂·战士的尊严
99. 南方之岛·全员大集合
100. 四天王科拿,冰之战斗
101. 尼多朗的恋爱故事
102. 大平原的小磁怪
103. 地下道的怪物
104. 柚子道馆类型格凌斗三比三
105. 皮卡丘对抗喵喵?
106. 喷火龙，就决定是你了!?
107. 灭火大战?杰尼龟对抗卡咪龟?
108. 燃烧吧!卡比兽!?
109. 接棒决斗!?最后的道场!?
110. 鲤鱼王进化的秘密?
111. 蚊香蝌蚪和小霞?
112. 胜利者杯，全员大对决?
113. 最后战斗?快龙登场?
114. 再见了?乘龙?
115. 顽皮蛋大爆炸?
116. 真新镇，我回来了?
117. 宿敌对决,小智对抗小茂
118. 若叶镇!!?吹起开始之风的城镇!?
119. 投手的菊草叶
120?. 赫拉克罗斯对抗大甲
121. 顿甲之谷?
122. 咕咕跟迷惑森林?
123. 美丽花的战斗之舞?
124. 线球大搜索线?
125. 布卢的华丽生活?
126. 惊角鹿，幻影森林?
127. 好胜的菊草叶?
128. 沼王和gs球?
129. 芭瓢虫之笛?
130. 幸福蛋的快乐护士?
131. 喇叭芽之塔大危机
132. 桔梗道馆，空中大战
133. 爱哭鬼玛力露
134. 暴走，尾立和波克比
135. 喷火龙山谷
136. 向日花怪会场大恐慌
137. 菊草叶不高兴了
138. 毛建子草飞跑了！大草原之战!
139. 神秘超级英雄，天蝎人登场
140. 咩利羊和牧场的少女?
141.巨钳螳螂对抗赫拉克罗斯?
142. 收服火球鼠
143. 桧皮镇的呆呆兽之井
144. 榛果球与圆柑果实后山之战.
145. 桧皮道馆，森林的战斗场地.
146. 桐森林，寻找大葱鸭.
147. 果然翁与神奇宝贝交换会.
148. 杰尼龟队燃烧斗志！像火一样.
149. 好多乌波.
150. 胖丁对抗布庐.
151. 黑暗神奇宝贝.
152. 小锯鳄是谁的？小智对抗小霞.
153. 盔甲鸟对抗火球鼠，钢铁之翼
154. 小锯鳄跳现代的舞步.
155. 抓到漂亮的猫头夜鹰
156. 圈圈熊吓死人

PG真是一期比一期好啊！成长很快，越来越能捕捉玩家的心了。“口袋百问VOL.1”终于使我这个口袋FANS找到知音。强烈期待“口袋百问VOL.2”。（张迅；18；男；545116；广西柳州地区民族高中046班；

（转下页）

157. 麒麟奇，超能力神奇宝贝之村
158. 神奇宝贝占卜大混战
159. 满金市的满金道馆
160. 大奶罐，复仇之战
161. 收讯塔的战斗，超越时空
162. 捕虫大会?在自然公园收服他!
163. 胡说树在哪里?
164. 古代神奇宝贝公园,阿露福遗迹
165. 波波屋的传信波波
166. 超音蝠之馆,危险的迷宫
167. 柯波朗对抗妙蛙种子,格斗大对决
168. 丛林的三只?温泉战斗
169. 金鱼王，钓鱼战斗
170. 再见了六尾,神奇宝贝选美比赛
171. 壶壶对抗喇叭芽
172. 月精灵，黑夜的战斗
173. 安瓢虫，超越风之谷
174. 果然翁之村
175. 百变怪大师，与伊美蒂重逢
176. 苗苗跟布鲁跟布卢皇
177. 阿利多斯，忍术战斗
178. 展翅吧，阳阳玛，飞向明天的天空
179. 皮卡丘与皮丘
180. 毛毽子花，草神奇宝贝战斗
181. 黑鲁加跟波克比
182. 烧焦塔，小松登场
183. 圆朱道馆，鬼斯战斗
184. 伊布五姐妹，茶会大战斗
185. 黑暗鸦，被夺走的徽章
186. 铁炮鱼的天空
187. 熊宝宝的秘密
188. 积冰的向日种子之密
189. 挖这里，小山猪，寻找温泉
190. 急冻鸟VS胖丁，暴风雪之中
191. 风速狗与火炎之石
192. 土龙弟弟全都没了
193. 果然翁遇难了
194. 小刚病倒了危险的露营
195. 大力鳄抵抗水箭龟相扑大战斗
196. 与神奇宝贝讲话神奇宝贝的语言神奇宝贝的心情
197. 大嘴蝠对假面女王五藏遗迹之战
198. 图图犬的遗迹旭日中的光辉
199. 尼多力诺和尼多娜,小刚的玫瑰生活
200. 再见了菊草叶,电气的迷宫
201. 月桂叶到哪里去了在药草园抓住它
202. 天然雀的占卜预测未来的神秘
203. 神奇宝贝气球大赛越过暴风雨
204. 迷唇娃迷死人超级巨星喜欢神奇宝贝
205. 踏浪追踪铁甲暴龙！湖之战！
206. 变隐龙在哪里？看不见的神奇宝贝，大混乱
207. 讨厌水系神奇宝贝的乔伊小姐,小霞的愤怒
208. 圣母大奶罐，沙漠的秘密
209. 光辉灯塔!浅葱市的战斗?
210. 湛蓝道馆，正面决斗，格斗大对决?





特性等因素，进一步强化了在对战时战队、配招等的搭配，游戏的耐玩性因此大大提高。本作的三个主角是青蛙、火鸟和水精灵，游戏中需要抓获的三神兽为土雷兽、天雷兽和电雷兽（由于三个机器人的样子长得又圆又粗，因此有些人把它们戏称为“三马桶”），圣兽的数量则有所增加，除了奇奇兽和古拉怪红蓝两只圣兽外，还特别加入了精灵守护神红水都和蓝水都，在通关后，还能捕捉游戏中最强的天空之龙。至于最后两只神秘的精灵No.201月映兽和No.202拉奇兽，除了英文版可以直接捕捉外（美国人为了照顾玩家不用去日本，特意修改了游戏ROM ~呜，为什么中文版就不这样……捕捉方法见后文介绍），需要通过日本官方组织的特别活动才能取得（任天堂的老伎俩了，每作都是如此）。这里重点介绍一下本作的游戏系统与前作的区别：首先是游戏画面大大改进，这次红蓝宝石在人物、环境、建筑的刻画上下了很大功夫，各色各样的人物不再显得单一重复了，不同城镇四周的自然环境也会有不同变化，比如在小河边能倒映出主角的倩影，在水面上行走能溅起层层的水花；游戏不同时段还有天气的变化，时而晴空白云，时而雷电交加。再看看城市的建筑，各式建筑以不同风格展现在不同地点，比较典型的就是几个海滨城市了，从沙滩到市中心完全透露着大海的气息……其次，游戏风格有大胆的创新，此次主角可以选择性别，而且对手也不再是一味的敌人，而是造型可爱的另一位女（男）主角；对战系统方面则加入了多达四只精灵的双对战，这让一向只注重精灵个人能力的战斗变得多元化，并且通过不同属性的精灵搭配能创作出不一样的战术；此外，新加入的精灵选美大赛令整个游戏兴趣盎然，让力量、属性不再是对一个精灵好坏评价的唯一标准。第三，游戏功能有所增强。例如微缩地图让城镇内的建筑一览无余，在地图中就可以知道各个镇子的构造以及建筑物的分布，即使不懂得日文，也可以通过镇子的布局来知道玩家所处的位置，加上崭新的随身道具POCK NAVI（怪兽导航仪），融地图、怪兽状态、敌手分析于一体。充分体现了人性化和现代感，整个造型也非常的时尚（ps:这款玩具任天堂公司已于9月底开始发售）。最后就是在游戏音乐方面，由于登场主机从GB升级到了GBA，口袋的新作在音乐上和原先的作品相比较有了质的提高，尤其是每一个城镇都有一首相对应的BGM，贯彻不同的主题，BGM之间的转换也很自然，有时还会有很安静的小夜曲奏出！

口袋妖怪盒子和口袋频道

随着2003年宝石版的热销，任天堂公司紧接着又推出了基于NGC (Nintendo GameCube）平台的《口袋妖怪盒子》，NGC是任天堂公司继N64主机后推出的一款128位的游戏主机，其3D和音效性能比N64主机更是有质的飞跃，软件则是采用16CM的DVD光盘,容量高达1.5G。居

兴趣：玩游戏（GBA、PS2）、踢足球；其他：我是一个十足的GAME BOY，愿结交所有“掌机迷”，拿起笔写信给我吧！来信必复！）





于该主机平台的《口袋妖怪盒子》，画质流畅，声音悦耳。游戏的主要内容是管理你在GBA口袋妖怪宝石版中抓获的精灵，你可以为精灵们取名，给它们分门别类，查询它们的资料及其他多方面的管理。操作的方法就是游戏软件中特别赠送的连接线，把NGC和GBA主机联机传输交换精灵，容纳多达1500只，从而解决了GBA卡带容纳精灵只数的限制。同时，你也可以利用连接线直接在NGC主机上玩GBA口袋宝石版游戏，而无需另外购买昂贵的读卡机。7月18日，另一款NGC《口袋妖怪频道》游戏也和玩家见面了，该游戏和N64的《你好皮卡秋》有些相似，也是由玩家控制主角皮卡秋进行一系列的交流和互动，和皮卡秋一起玩游戏，但增加了许多有趣的因素。故事以“口袋妖怪电视台”丢失了电视节目的部分片断，玩家们就要找回这些片断并将其还给电视台而展开，当所有这些片断都被收集完毕后，电视节目就可以顺利播出了。大家可以与比卡秋一起看电视，和皮卡秋一起玩，还可以带它去大草坪或者森林里面游玩。在游戏中有口袋妖怪世界中的沙滩、山脉以及森林等，玩家在游戏中可以观看着口袋妖怪为主题的电视节目，节目收录有从未放映过的DVD画质动画片断。游戏中的电视节目还有小测验、表演、新闻频道、购物频道等。玩家还可以选择电视节目中的一些场景，并用游戏内置的画笔工具将其改成自己中意的画面，并存储到游戏中的画廊模式中。另外玩家还可以在游戏中收集3D的口袋妖怪“NiceCard”，并可以用收集到的卡片玩口袋妖怪官方卡片游戏。

口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石

8月1日，GBA版《口袋弹珠台红・蓝宝石》上市了。虽然弹珠台这类动作型的游戏不是很热门，但由于有口袋妖怪的存在，销售量还是一路攀升。本作分为红宝石和蓝宝石两个弹珠台面，包含了森林、火山、湖泊、平原、海滩、山洞、沙漠、狩猎区、月见山等9种场景，不同的场下可以捕捉的精灵种类也不尽相同。游戏中一共可以抓到201种精灵（官方公布的数量），但在研究中还发现其实还存在4种未知的精灵(具体介绍和得到方法见后文）。游戏在原GB版进化模式的基础上添加了孵蛋模式，只要满足一定的条件，就可以进入不同的模式，并能够进行

211. 漩涡列岛，新的挑战！
212. 波波与大波波，飞向未曾见过的天空！
213. 向大海出发吧，灯笼鱼大游行
214. 太阳珊瑚好朋友!黄岩岛的对决
215. 巨翅飞鱼跟沉船，神秘神奇宝贝的秘密
216. 章鱼桶跟铁炮鱼!漩涡列岛大赛预赛!!
217. 涡列岛大赛，在水的运动场大战斗！
218. 小智对抗小霞，漩涡列岛大赛最后的战斗！
219. 保护地鼠的村子，陷阱大作战
220. 银色之翼的传说，银岩岛的战斗!!
221. 神秘的神奇宝贝！ X！？
222. 被抓走的洛奇亚！？
223. 与洛奇亚的约定
224. 飞吧咕咕号!以浅葱市为目标!?
225. 浅葱市VS大钢蛇
226. 再见妙蛙种子！大木家后院大冒险！？
227. 太阳精灵与樱花！重新回到圆朱市！？
228. 水君与米那基！凤王之传说!
229. 在神奇宝贝劲速赛中向前冲!
230. 名侦探君莎，蛋不见了,大搜谜
231. 蛋要孵化了?
232. 火箭队跟信使鸟
233. 雾中的九尾?
234. 巴尔拉与空手道之王巴尔郎
235. 天然鸟之大预言?
236. 阿渡与红色暴鲤龙?
237. 红色暴鲤龙之愤怒?
238. 长毛猪与使雪之YANAGI?
239. CHYOOJI场馆,冰之对战?
240. 美丽花VS霸王花！草原之平和?
241. 熔岩蜗牛,用火热的心来收服!?
242. 神奇宝贝魔法大变身?
243. 闪电鸟跟水晶，湖的秘密?
244. 双胞胎的宝宝丁对抗胖丁?
245. 呆呆兽之悟，小智之悟?
246. 假大木博士,神奇宝贝川柳对决!?
247. 皮宝宝跟皮皮跟流星?
248. 蚊香蛙的进化?
249. 竞技公园vs水箭龟、喷火龙、妙蛙花?
250. 牛蛙君跟拉拉队?
251. 冰之洞穴?
252. 依吹与迷你龙?
253. 烟墨道馆的龙之牙?
254. 快龙!逆鳞激活?
255. 烟墨道馆!最后的徽章?
256. 果然宝宝!道馆徽章与果然翁?
257. 龙宫道馆,水中之战?
258. 乘龙之歌?
259. 保护神秘蛋,在暴风天中诞生新生命?
260. 炎帝与在温泉的伙伴?
261. 胖墩国王，王者的证明！？
262. 奈奈与电气小子

都是我不对，我不应该把刚买来的《PG》带到班上，以致于不管是爱玩游戏的还是不玩游戏的都要传看一遍，这样的事以后绝不会发生！（刘小林；16；男；101305；北京市顺义区北小营镇北小营村；兴趣：玩游戏，特别爱玩掌机游戏。）

263. 加油吧!由基拉?
264. 不可思议的安侬?
265. 班吉拉与由基拉?
266. 狃拉与圣火??
267.白银山大会!与小茂再度重逢!!?
268. 联盟预赛!火岩鼠火焰战斗!!??
269. 大菊花vs. 妙蛙种子?草系神宝的尊严??
270.决胜淘汰赛!!全体战斗6VS6!!
271. 劲敌对决!!水箭龟VS喷火龙!!?
272. 遇上火鸡战士!!与羽月的对决!!
273. 全体战斗的成果!!分别的道路!!
274. 再见了，接下来的旅途??
275. 和皮卡丘的别离

最新宝石联盟

1. 新的大地!!新的冒险!!?
2. 古代神奇宝贝和神秘的军团!!?
3. KOTOKI道馆VS. 长臂猿
4. 思八燕的危机四伏!!往TOHGA森林前进!!!?
5. 小焕熊与短裤小孩!!?
6. 火箭队，与朋友的再见
7. 草蜥蜴的森林!!守护生命之树!!!?
8. :红牙响尾蛇VS?草蜥蜴，必杀的扣打攻击
9. 怪异!!蘑菇兽大宅院之谜!!?
10. 史上最强的大嘴鹈鹕出现?
11. 伯秋狗与恶啸狼进化的神秘!!!?
12. NO. 020哈斯荷童和花店3姊妹?
13. 神奇宝贝选美比赛!!!吸管蝶的华丽战斗!!?
14. 双人战和两只NO. 014!!?
15. 用功吧!!神奇宝贝训练家学校!!?
16. KANAZUMI道馆!NO. 060的秘密武器!?
17. 戴邦公司!!海洋团的身影!!?
18. 驾船名人和NO. 027--小P!!?
19. 逃出来吧!3色食人鱼之岛!!?
20. MURO道馆!!冲浪的道馆首领!!TOHKI登场!!?
21. NO. 014对决!!哪边会赢呢??
22. 大捂、钢甲小子和钢甲暴龙
23. 海边的狂暴者--ヘイガニ登场!!?
24. 跑吧!!小智!!?穿越キバニア之河!?
25. 秘密之水池!!好多的小水狗!?
26. 坚果怪一族的袭击!?
27. 岩浆团VS海洋团!秘密基地之战!?
28. 吸管蝶和半莲毒蛾
29. 被ヤミラミ吓到!
30. 战斗女孩和アサナン!在暴风雨中!
31.再次挑战MURO道馆!冲浪战斗场!?
32.废弃船!!忍??之影..?
33.和小遥对决!!神奇宝贝大赛特训!!?
34.一开始的神奇宝贝的大恐慌!!?
35.小遥!!初次挑战神奇宝贝比赛!!?
36.护海洋博物馆!!岩将团的袭击!!?
37.美女与野兽!!天狗兽和乔伊小姐?
38正电鼠和负电鼠!!山上的灯塔!!?
39.唱歌吧!!机械屋!!?
40.锦节道馆!!铁仙的电击战斗!!?
41.西瓜园的保镖(番外)?
42.陷入恋爱的荧光虫(番外)?
43.能飞tatsubei！趋向明天！？
44.小霞登场！波克比和虚幻的王国
45.海市蜃楼的那儿！波克比的乐园！
46.胜利家庭！4VS4!!
47.可爱猫和散播芳香
48.斩鬼猫VS剑牙蛇! 劲敌对决
49.正人VS正人!守护雨蜘蛛!



抽奖、商店购物、玩迷你游戏等。不过,游戏最大的卖点是在于几只神兽的捕捉。例如古拉顿和海皇牙，当玩家收集满3只PM（方式包括GET，EVO，HATCH）后，会出现特别关卡，可能是变色龙（红宝石）或墓地（蓝宝石），也可能是古拉顿或海皇牙，该关卡也可由老虎机转得。要连续通过关卡2次才可捕捉到，两次关卡的出现条件一样；而天空之龙的捕捉，则要求捕捉到古拉顿或海皇牙后，再收集满3只PM，可进入关卡遇到空之龙并把它打跑，再捉到一次古拉顿或海皇牙，又收集满3只PM，就可再次进入空之龙关卡对空之龙进行捕捉，可谓费尽周折。至于神秘的“七夜许愿星”,要在特别的“月见山”模式下启动老虎机，只有运气好才能够转到吉拉丘选项,捕捉方法和普通的GET MODE相似，只是吉拉丘会动来动去，而且时间只有30秒。

此外，颇受玩家关注的NGC《口袋妖怪竞技场》也将在今年年底与玩家见面。该游戏将GBA口袋宝石版的202种精灵移至椭圆形的舞台上进行华丽的对战，并支持2VS2的对战系统，和N64口袋竞技场不同的是，本作加入了一个反面角色——一个穿着带着一点未来风格服装的少年，他是在PM电玩世界中从未出现过的人物，那可以从敌人手上抢过PM的能力加上野性的外表，使他本身也带着一点邪恶气息！原来游戏中还隐藏着另一种游戏模式“Scenario Mode”，像一般的角色扮演一样，借着主人翁的谜之能力“Snatch”，从恶势力手上夺回PM,展开冒险之旅！

口袋妖怪 火红·叶绿

前不久，任天堂放出话来，将在今年年底至明天初推出一款销售量达两百万的大作，虽然老任没有说出该作品的名字，但任天堂首发销量能上百万的，也只有口袋妖怪游戏,这一秘密自然也成了“全球皆知的秘密”了。预备开发的GBA神奇宝贝赤、绿两版分别叫做“火红”和“叶绿”。本作的故事背景是赤绿青黄四版的关东地方，一开始可选择的神奇宝贝分别为妙蛙种子、小火龙、杰尼龟，不过你不要以为它只是口袋妖怪红绿版的简单强化，本作除了以GBA版红蓝宝石的绘图引擎来制作外，还增加了许多GBA版才有的功能和隐藏事件，并且可与红、蓝宝石版以及预定在2003年11月21日发售的GC《口袋竞技场》通信交换及对战。《口袋妖怪 火红/叶绿》预计2004年年初发售?,相信届时又将引发一场研究狂潮。另据任天堂公布的消息，他们将在明年年初推出一款用于GBA的联机套件，这款套件打破了以往任天堂的手掌机需要连机线才能对战或者交换物品的惯例。现在只要有了这款套件，玩家就可以轻松地无线联机。无线连接GBA套件将口袋火红和叶绿版捆绑发行，售价为4800日元。

看了这期《掌机迷》VOL.6，我忘了下个星期的期中考试，可惜，怎么没有考攻略，谁来救我！（张怡联；17；男；201802；上海市嘉定二中高二2班；兴趣：跟所有掌机迷一样；）

四、口袋妖怪周边产品



与任天堂的另一款热门游戏《超级马里奥》不同的是,口袋妖怪的影响力不仅仅在于游戏本身,而是渗透到现实生活中的各个地方。留心一下我们周围的世界，你会发现除了口袋游戏外，口袋妖怪的周边产品种类也非常丰富，从大家熟悉的漫画书到玩具、食品、餐具、陶器、文具、手表、扑克、对战牌、贴纸、服装等，真是包罗万象，以致许多人虽然从来没有接触过口袋妖怪游戏，却非常熟悉宠物小精灵的各个角色。据不完全统计，单单被口袋妖怪中心认可口袋的周边产品就有七、八千种,遍及上千个国家和地区。这里向大家推荐一款9月份在东京发售的《口袋图鉴Advance》，“口袋图鉴Advance”是口袋妖怪图鉴的最新版，对应GBA版的《红宝石》和《蓝宝石》，收录了口袋妖怪200只。新版图鉴相对以前版本各方面都有所提高,其中最引人注目的是液晶的部分,新的液晶拥有16级灰度,可以充分表现图鉴的魅力。新的图鉴增加了几种模式,最主要的当然是“图鉴模式”，图鉴模式下除提供了50种声音查询和不同类型的查询之外，还有对红人登记等方便的机能。“妖怪发现模式”则为在6个场景寻找隐藏妖怪的游戏模式。六个场景分别是泉、平原、池、草之道、风之原、荒道等，游戏中也一样会有赛场出现，口袋妖怪会突然出现，战斗胜利便能抓获，以此本次的图鉴Advance甚至可以做游戏机用!



在口袋系列周边产品中，尤为值得一提的是宠物小精灵剧场，它以其独特的魅力吸引了大量观众，而1998年暑假以来陆续上映的剧场版更是创造了票房神话。综观数部剧场版，确实各具特色，如第一部《超梦的逆袭》很明显是传达尊重生命，保护自然的理念，看完这部剧场版后，使观众深深感受到人类的许多只是从自身利益出发,结果却破坏了自身生存环境的行为是多么可笑!而皮卡丘锲而不舍，力救小智所表现出的友情又多么令人感动！其特色鲜明的剧场版引得人不断期待下一部。随后的《皮卡丘的暑假》、《?超梦的逆袭》、《陆路基亚爆诞》、《皮卡丘探险队》、《皮卡丘与皮丘》、《雪拉比之超时空遭遇》、《水都的守护神》更是一部比一部精彩!2003年7月，最新剧场版《七夜之愿星》将上映,我们都期待着小智和皮卡丘他们又一次充满快乐的旅行。

此外，宠物小精灵动画片TV版自从1997年推出以来，也先后发行了300多集（其中金银版共274集，其余为最新的宝石版）。动画的监督是曾导演爱天使传说与剑勇传说的汤山邦彦, 男主角的配音是由松元梨香反串,女主角小霞则是由近年来走红的饭冢雅弓担任,另外还有山崎匠,林原惠等老牌声优（配音员),而颇受欢迎的林原惠在这里饰演反派角色。可爱的"皮卡丘"则是由大谷育江配音,虽然"皮卡丘"的台词只有“PIKA?PIKA"(皮卡皮卡)跟"CHU"(丘)而已,但大谷育江仍能很传神地表现其可爱的声音。?TV故事主角是一个名叫小智的男孩,今年刚满10岁,住在马沙拉城中与母亲相依为命。原来在那里,任何人只要满十岁,就可以获得小精灵使用执照,并从小精灵学家奥基特博士手中领取一只小精灵。小智为了要成为一流的小精灵指导员，必须踏上修行的旅程接受考验. 不料出发的当天，小智却因睡懒觉而误了时间，比其它人晚了一步. 好不容易从博士那里领来了没有人要的"皮卡丘"，谁知"皮卡丘"却难以照料又特别固执。就在前往下一站特基瓦城的途中,他们遇上了麻烦!皮卡丘被野生小魔怪突袭,危在旦夕……成功是必须靠团队的努力与默契……就这样,小智与皮卡丘就此展开他们艰辛的冒险

看了本期，心情“爽”的一个说，进步很大！我觉得掌机周边介绍的不够多（光给图看，实在不过瘾）。如果能开辟一个专门对付JS的板块就好了。何洋；16；男；232052；安徽省淮南市谢家集区二十五中学初三8班； （转下页）

旅程……宠物小精灵的动画在美国等国家的卡通节目中收视率都是排第一,目前在国内翻译了260集,相信许多人都看过了。另外，热爱口袋TV的朋友可能还不会忘记震惊世界的看卡通昏迷事件吧:1997年12月15日,东京电视台放映的第三十八集口袋TV出了大纰漏,该集的内容是描述主角们为了追捕一只计算机病毒型的敌人而进入计算机,而计算机世界内大量地使用透射光的闪光效果,该集的色彩指定又用了红绿白黑这四种人眼最为敏感的颜色,再加上连续四秒内、每秒近三十次的强烈闪光,导致观众产生过敏性反应,这种因视觉刺激引发的症状称为"光过敏性癫痫症",结果造成当晚日本全国有五百一十二人紧急送医,还包括一些大人在内。?这次事件给了日本动画界很大的震撼,但是观众没有因此唾弃口袋妖怪,相反地,电视台不断地接到观众的电话及来函要求复播,而在日本方面的调查确定不会再有这种问题出现后,该片也确实在1998年4月16日复播,并且又再次进入收视率排行榜的前十名,所有的口袋迷这才松了一口气。不过,要是你准备看这集动画,一定记得戴上墨镜。



五、口袋妖怪游戏秘籍

有关于《口袋妖怪》游戏的秘籍大家在《电子游戏软件》杂志中看到很多了，所以在这里也不赘述，只是谈谈最新的《口袋妖怪红宝石蓝宝石》和《口袋弹珠台红宝石蓝宝石》中几条比较鲜为人知的秘密吧。

1、神秘的No.201月映兽、No.202拉奇兽的捕捉方法

和日文版(日文版需要得到口袋电影《七夕的许愿星》的预售券，然后带着主机和正版卡带到日本官方输入珍贵的数据,才能得到梦幻船票)不同的是,英文版可以单机得到神秘的201和202。具体方法为：用探宝机找到梦幻船票（地点在全地图范围内随机），然后乘船到达南之孤岛，在那里调查中心的蛋，另一只水都出现，抓之。将水都带在身上并排在队伍第一位，来到地图南部的海之城，与小屋的老爷爷谈话（一定要有四颗星——即通关、全宠、选美、战斗塔各获得一颗星，时间为下午2点），老爷爷会告诉你幻岛的大致地点。向右沿130水路游过去即可到达幻岛，岛上可以遇到40级的No.202！然后带上水都和202到宇宙中心，再去找爸爸谈话，最后来到第7会馆上方调查白石头。切记：必须要给它们带上一种许愿用的邮件，写上“希望你出现”（wish you come，不懂英文的话也可以随便写上个愿望），期待已久的No.201（30级）出现了!

2、果树名人与珍贵树果的获取方法

靠沿途摘取树上果实的方法是得不到珍贵的树果的，要得到名贵的树果，只能采取“索取”的方法，具体有：

找果实名人要。果实名人和他的妻子住在123号路的小屋内，只要你每天来到那里，就可以向果实名人要2颗树果，得到树果的种类是随机的；而从果实名人的妻子那里可以得到名贵的树果，当你跟她对话时她会叫你输入两个词，如输入特定的词的话，她会送你No.31～No.35中的一个(只在第一次输入时有效)。

- No.31：ノワキのみ输入「すごい　しょうぶ」or「すごい　しょうり」
- No.32：シ–ヤのみ输入「チャレンジ　コンテスト」
- No.33：カイスのみ输入「すごすぎ　ラティアス」先拥有ラティアス的图鉴
- No.34：ドリのみ输入「かっこいい　ラティオス」先拥有ラティオス的图鉴
- No.35：ベリブのみ输入「モ–レツ ハッスル」

两个词都是流行语（备注：流行语是当主角

的ID号码个位数是2或3时,可以从キンセツシティ的精灵中心中的奇怪的大叔口中听取，然后就能在输入画面中选择了。如果主角ID号码个位数不是2或3时你可以跟主角的ID号码个位数是2或3的并已听取到那两个流行语的人进行记录交换(レコ－ド交换)，之后你就能得到那两个流行了，记录交换是在精灵中心的2楼进行。

——找游戏中特定地点的特定人物拿(一日一次)

人物：少女

地点：ミナモシティ的西面，120号道路有阶梯的地方?

果实：No.11～No.15中的一个，取得哪种由主角ID号码的个位数决定，具体为——

0或5…No.11：フィラのみ

1或6…No.12：ウイのみ

2或7…No.13：マゴのみ

3或8…No.14：パンジのみ

4或9…No.15：イアのみ

人物：少女,名字叫キリ

地点：ルネシティ的左下方

果实：第一个：No.21～No.29中的一个；第二个：No.11、No.15其中一个

人物：绅士

地点：ミナモシティ的右上方

果实：No.01～No.10中的一个

人物：少女

地点：111号道路，健康老婆婆的家上面

果实：No.16ズリのみ

人物：青年

地点：１１４号道路マユミ的家下方

果实：No.16～No.20中的一个

人物：少女

地点：104号道路的花店中

果实：No.01～No.08中的一个

3、弹珠台游戏中的未知精灵

玩过弹珠台红宝石蓝宝石的朋友都知道本作一共可以捕获201种精灵，但我们在研究中发现，如果满足一定的条件，可以在游戏中增加4种精灵的图鉴，它们在图鉴中没有编号，也没有详细的介绍，只是写着“在弹珠台红宝石游戏中特别客串”，具体要满足什么条件才能使它们出现至今尚未明了。不过别急，只要在游戏中输入如下三行金手指：

0200B1FD:04
0200B1FE:0404
0200B200:04

你会发现图鉴中第201号怪兽后面增加了这4种未知怪兽，而且可以在以后的游戏中遇到，它们分别是金银版的三个主角和化石翼龙！这其中又有什么隐藏事件等待大家去探索呢？

4、386只精灵和全国图鉴

首先解释一下什么是全国图鉴。众所周知，任天堂的口袋妖怪红蓝宝石只能抓到202种精灵。实际上，游戏系统是包含前作在内的共386种精灵的，老任之所以这样做，无非是为推出其后继作品做准备。因此就有了“方元图鉴”和“全国图鉴”的区别，方元图鉴即普通的202精灵图鉴，全国图鉴则包含了全部386种精灵，其排列的顺序也和方元图鉴完全不同！口袋网的技术人员将这一加密系统进行了破解，这样在游戏中，玩家可以单机抓到全部386种精灵！（386完美简体中文时钟版ROM可以在《掌机迷》光盘中找或者到口袋网http://www.pmgba.com下载）

此外，如果要让图鉴能显示386种怪兽，需要用vba模拟器的金手指功能输入如下——

game shark code：
4EC15694B93783B4
410DF50B39B4BE8C
151ACE56E4F0AE2E

输入以后，在图鉴里按select，发现里面多了一个全国图鉴的选项，选择后按确定，方元图鉴即变成全国图鉴。

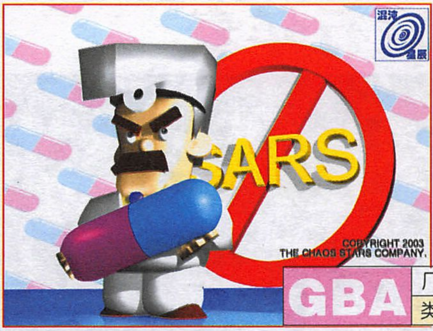


可恶的BOSS竟然把我定书的事给忘了，害得我28号才拿到书（激气）！刚买的《牧场物语》存档竟然会消失，看了于洋的卡带购买指南恍然大悟（怎么不早说？），最后强烈要求赠送贴纸，海报没地方贴了。（王乔：吉林）

口袋游戏发行年表

序号	发售日期	名称	游戏容量	游戏类型	游戏平台
1	1997.2.27	口袋妖怪红・绿	4M	RPG	GB
2	1998.9.21	口袋妖怪蓝	4M	RPG	GB
3	1998.9.21	口袋妖怪黄	8M	RPG	GB
4	1998.10.1	口袋妖怪竞技场	128M	ACT	N64
5	1998.12.12	你好皮卡秋	128M	VOC	N64
6	1998.12.18	口袋妖怪卡片	8M	SLG	GBC
7	1999.4.14	口袋妖怪弹珠台	8M	TAB	GBC
8	1999.4.30	口袋妖怪竞技场2	256M	ACT	N64
9	1999.6.1	口袋妖怪快照	128M	ACT	N64
10	1999.12.21	口袋妖怪金・银	8M	RPG	GBC
11	2000.12.14	口袋妖怪水晶	16M	RPG	GBC
12	2002.11.21	口袋妖怪红宝石・蓝宝石	64M	RPG	GBA
13	2003.6.20	口袋怪兽盒子	512M	TAB	GC
14	2003.7.18	口袋妖怪频道	512M	ETC	GC
15	2003.8.1	口袋弹珠台红・蓝宝石	64M	TAB	GBA
16	2003.11.21	口袋妖怪竞技场	512M	ACT	GC
17	2004年初	口袋妖怪火红・叶绿	64M	RPG	GBA

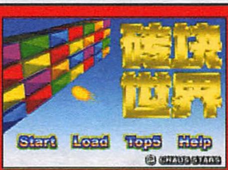




砖块世界 & 神圣职责

GBA	厂商：混沌星辰		发售日：2003.10
	类型：PUZ	价格：——	其他：国产游戏

国内GBA开发小组『混沌星辰』在推出了一系列作品后，近日又热力推出了两部新作《神圣职责》和《砖块世界》。



《砖块世界》就是大家俗称的打砖块游戏，但是它却有许多特别的地方。

——操作:《砖块世界》的操作十分简单，基本就是用方向键的左右来控制接球板的位置使球反弹或者吃道具，A键释放球（在接球板将球吸附时起作用），B键发子弹（在接到子弹道具时起作用），按住L键会使接球板移动速度减半，按住R键会使接球板移动速度加倍，Start键是暂停，Select键是自杀（游戏暂停时起作用）。

——效果:打开游戏，显示完Logo后一个漂亮的等待界面显示在眼前，金属光泽的“砖块世界”四个字给人强烈的视觉冲击。进入关卡后，游戏中的画面也让人感到很舒服，各种如爆炸、球的轨迹，碰撞的火花，接球板的效果，砖块消失的效果都十分精美，让人不知不觉沉浸其中。游戏的音效也十分丰富，基本上各种不同类型的碰撞都有不同的声音发出，很好地渲染了游戏的气氛。

——游戏:说了这么多,不进入游戏体会一下是不行DI。进入第一关,砖块组成了“CHAOS START”的字样（呵，混沌小组还真会打广告的），于是用球撞掉一块砖后，居然引发全屏的爆炸，飞出无数的道具，真是壮观啊，然后，居然第一关就这么过去了，原来第一关只是展示关，告诉玩家游戏的华丽效果，设计者真是煞费苦心啊。之后的关卡中，每六关会有Boss关，在Boss关中基本上只看得到一块砖，但是，呵呵，没有那么容易打到的，要不怎么能称为Boss关呢。好不容易到了最终关，怀着挑战最难关的心情进入该关卡，结果，真是让人想不到啊，具体会有什么惊喜，玩家请自己挑战吧。



——剧情：公元2003年2月，一场灾难即将降临到美丽的地球上。...你，一名杰出的医学工作者，将领导着一个由精英组成的科研小组担负着消灭Sars的重任，勇敢的去吧……！！

——操作：游戏开始后，有两种游戏模式，即练习模式和通关模式。在练习模式中，玩家可以自由选择病毒数目及游戏速度，从而逐渐熟悉游戏的操作。而通关模式则是要求玩家打通20个关卡，从而消灭可怕的病毒SARS。游戏中，左右键控制药丸的移动，下键加速药丸的下落，A/B键用来将药丸进行调整，以便对应病毒的颜色。只有当横或竖4个相同颜色的药丸（病毒）相连，病毒才会被消灭。当消灭了该关所有病毒后，则胜利并进入下一关。

——效果：混沌星辰小组在这个游戏中首次使用的动态背景，使得游戏增加了动感。游戏画面也做得很漂亮，给人很强的正义感，非常适合这个游戏的内容。游戏中使用的各种音效也可以说是非常经典的，呵呵，不多说了，各位玩家自己去亲身体会吧！

以上介绍的两款游戏都是运行在GBA平台的，也就是说玩家需要使用烧录卡将游戏烧录后才能玩的。当然没有gba的玩家也可以使用pc上的模拟器进行游戏，不过这样一来就缺少了很多乐趣。

看着这两部新的作品，我们不得不对该小组的敬业精神而感动，因为他们游戏制作的进步实在很明显，而且制作时间并不很长，说明该小组在加大作品产量的同时并没有不顾作品的质量。忠心祝愿混沌星辰小组能顺利地发展，继续为国产游戏做贡献。

来自混沌星辰的报道：混沌星辰发展至今，每个人都很努力工作，乐水决定寻求新的发展，新的组长由昊宁担任。我们祝愿乐水一路顺心，也祝愿混沌星辰发展得更好。混沌星辰成员招募中具体事项请看混沌星辰网站及论坛！



三角洲空军风暴 系列研究

文：CasTlevania

不知玩家们是否玩过KONAMI的经典飞行任务游戏《三角洲空军风暴》系列。个人认为本游戏是GBA上射击类游戏中操作感及画面皆可至顶的极品之作！如还没有玩过的玩家就看看下面的攻略吧，你一定会感受到它的魅力！

三角洲空军风暴I&II攻略

以下攻略的游戏难度均为EASY模式，也是为了玩家所考虑，希望玩家们能够在其它难度模式中获得游戏的更多乐趣！（HARD模式与EASY模式的各个方面都会有明显的变化，后文会提及）

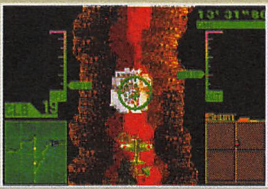
MISSION 1：难度D。当然是上手的啦。本关的任务是在规定领空范围内击坠两架敌机。推荐战机：XF1（固定）。可用武器为：导弹数×45。推荐高度：15000米。主要目标：空中目标×2。



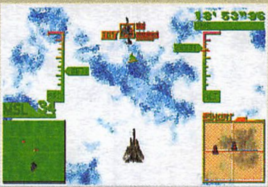
MISSION 2：难度B。任务：首先攻击水坝再攻击之后出现的3个炮台。推荐战机：KXF2（固定）。可用武器为：导弹数×34。推荐高度：5000米。主要目标：地面目标×7。



MISSION 3：难度B。任务：从山谷中飞行抵达敌方秘密基地进行轰炸。本关特点是不能调整飞行高度,换句话说是2D版。推荐战机：XZF（固定）。可用武器为：炸弹数×20。推荐高度:固定。主要目标:地面目标×1。



MISSION 4：难度：B。任务：玩家要击毁已经占领我方领空30%的敌方战机越多越好。推荐战机：KXF4（固定）。可用武器为：导弹数×40。推荐高度：22000米。主要目标：空中目标×4。



MISSION 5：难度C。任务：利用CLUSTER BOMBS轰炸敌方浮出水面时潜水艇。玩家掌握好飞行高度和速度即可准确轰炸目标。推荐战机：KXF4。可用武器为：炸弹数×8。推荐高度：1000米。主要目标：海面目标×3。

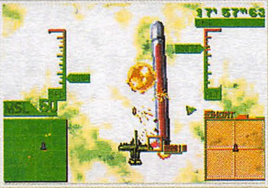


MISSION 6：难度B。任务：轰炸敌方机动要塞。关中要注意要塞会不断地向我方发射导弹,还会派出战斗机支援，玩家一定要注意躲闪。推荐战机：XA10（固定）。可用武器为：导弹数×57。推荐高度：3000米。主要目标：地面目标×10。



MISSION 7：难度S。任务：摧毁一枚巡航导弹的4个翼。难点在于我方要在规定领空范围内用子弹击损巡航导弹的4个机翼!所以说玩家要和导弹的高度和速度保持在几乎相等的范围内进行攻击，而且不能打坏其本身！击爆导弹本身也会

GAME OVER。本关是对玩家操作精准方面的一大考验！推荐战机：KXF4。可用武器为：导弹数×70。推荐高度：与目标同高。主要目标：空中目标×4。



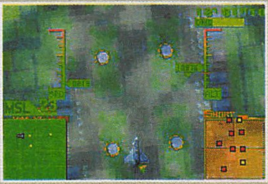
MISSION 8：难度A。任务：轰炸运输列车2辆。比较容易的一关，虽说是A级难度，可玩家只要先把敌机干掉后再去炸毁列车便轻而易举。推荐战机：XA10。可用武器为：导弹数×57。推荐高度：3500米。主要目标：地面目标×8；空中目标×3。



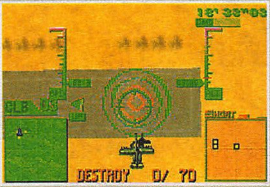
MISSION 9：难度C。任务：在规定时限内抵达目的地。这关和第3关类似，玩家只要时刻注意地面路标所指的方向一直前进即可。本关你就放心的按住R键冲,体验一下“赛车”的感觉吧!推荐战机:XA9(固定)。可用武器为：无。推荐高度：固定。主要目标：脱离出口。



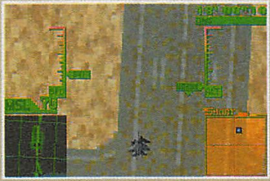
MISSION10：难度A。任务：轰炸敌方基地。注意：玩家在云层下方便会不断地被闪电劈中。所以先在云层上方干掉2架敌机后再快速轰炸基地才可安全过关。推荐战机：XF20（固定）。可用武器为：导弹数×45。推荐高度：视目标而定。主要目标：空中目标×2；地面目标×7。



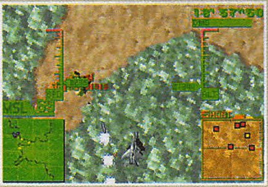
MISSION11：难度A。任务：精确摧毁地面目标以达到足够分数。因为本关要在低空进行任务所以最好先解决敌方战机之后再说，免得被盘旋敌机炸死。推荐战机：XA10。可用武器为：炸弹数×3。推荐高度：2000米。主要目标：地面目标×3。



MISSION12：难度C。任务：驾驶即将坠毁的飞机安全着陆基地。玩家只要注意别把飞机的速度降得太低,否则爬升不能。推荐战机：KXF6（固定）。可用武器为：导弹数×70。推荐高度：降落。主要目标：基地跑道。



MISSION13：难度D。任务：轰炸敌方基地。本关难度在于玩家在高空飞行会受到敌方导弹袭击。因此低空执行任务是过关的方法。推荐战机：KXF6。可用武器为：导弹数×70。推荐高度：2500米。主要目标：地面目标×9。



MISSION14：难度A。任务：摧毁进入领空的B2轰炸机。这关的“B2”要狠狠地打！不早点摧毁它的话，我方会受到其强悍的反击，包括子弹、导弹、护卫机。推荐战机:XA10。可用武器为：导弹数×57。推荐高度：高于目标1000米。主要目标：空中目标×7。

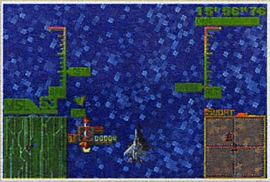


MISSION15：难度A。任务：摧毁3个地面仓库。难点一：在山谷中飞行不能调整高度。二:敌方不断支援战机从我方后面出现，如不及时击坠便会受到导弹攻击，威力巨大！这关是考验玩家能力的综合关卡。推荐战机：KXF3（固定）。可用武器为：炸弹数×3。推荐高度:固定。主要目标：地面目标×3。



光盘内容可以再丰富一点，图片、音乐都可以放进去，ROM多放点，我在学校都是用模拟器玩的。送海报太单调了，送点别的吧！（张攸科；20；男；610039；四川省成都市西华大学2250信箱；兴趣：漫画、音乐、动画、游戏、足球；其他：火炎纹章无敌！任天堂万岁！）

MISSION16：难度B。任务：在限制时间内拦截导弹。本关不难，要点只需玩家尽快击爆向我方航空母舰袭来的导弹。推荐战机：KXF6。可用武器为：导弹数×70。推荐高度：3000米。主要目标：空中目标×12。



MISSION17：难度B。任务：轰炸敌方石油基地取得80分即可。注意敌方有空中火力，而想快速取得80分是不可能的，所以我方必须干掉敌机。推荐战机：KXF6。可用武器为：导



弹数×70。推荐高度：10000米。主要目标:地面目标×20。

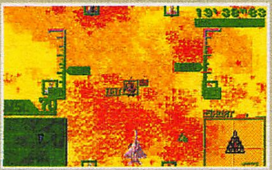
MISSION18：难度S。任务：进入敌方领空–降落–换乘另一架飞机–起飞–飞回我方领空。此关卡非常难。刚开始进入敌方领空后会受到一定的伤害，建议别管那么多，直冲跑道降落即可。换机之后，玩家必须自行操作起飞（加速至跑道尽头按下键），最后按住加速键一路冲到领空分界线即可。玩家只要动作够快就行。推荐战机：KXF6。可用武器为：导弹数×70。推荐高度：任务指定。主要目标：敌方机场。



MISSION19：难度A。任务:逃出战场。虽说任务简单，不过真想逃出的话还须甩开敌机的导弹才行。笔者推荐开始后就先干掉4架讨厌的战机再逃。推荐战机:KF7。可用武器为：导弹数×60。推荐高度:15000米。主要目标：目的地。



MISSION20：难度S。任务:击坠隐藏目标即可。本关是最后一关，也是考验玩家观察力的一关。因为导弹数量有限，所以玩家只能用自己敏锐的观察来锁定自己所要攻击的目标,这难度的确高了点。推荐战机：KXF6。可用武器为：导弹数×70。推荐高度：13000米。主要目标：空中目标×1。



—— 研究&感想篇 ——

读者们一定对II代没有攻略而感到奇怪吧。其实这两款游戏的关卡都是一样的，笔者也不太清楚为什么KONAMI会推出一模一样的第二作。可能在某些画面和情节上有了细微的调整罢了。上文攻略中所选择的战机都是笔者的个人喜好，玩家们一样可以在任务前选择自己喜欢驾驶的其它战机。不过游戏中XA10和KXF6这两架战机分别在防御和速度上最强，而在其它方面也不算弱，所以对于新手来说是不错的选择。在HARD模式中，战机的操作系统也发生了变化。与EASY和NORMAL模式相比较，战机可以做360度地旋转，而普通模式下只能做180度爬升动作。这个系统设计可能会使某些玩家失去方向感哦！以GBA的机能能做到这种地步说明KONAMI公司的实力确实强啊！

在整个游戏看来，我觉得EASY模式的确简单。玩家在攻击空中目标时只要在目标的上方即可轻松击败对手。而在HARD难度下，敌方战机可就狡猾多变了。甚至在许多EASY关卡里可以用子弹来干掉敌机，在HARD难度下就连目标都很难锁定。敌方也不再那么“嫩”了，他们在受到我方追击时会不断地向我方开火,同时会改变飞行方向、高度和速度。这些设定对于初学者来说根本就是一件不可能完成的任务！本人在玩通HARD模式后感到最烦最难的地方就是敌方的火力非常猛。换句话说，我方完成任务一定要快。这里告诉大家一个比较安全的通关方法：任务开始后先攻击敌方的空中力量之后再攻击地面目标。这样一来就不必担心敌机的狂轰乱炸。其次的难点在于旋转飞行技能的巧妙运用！在跟踪某些回避较强的敌机时，应该随时观察雷达上敌方目标的动向。雷达在作战中非常实用，玩家只要查看雷达与自机的动向就能很快接近目标,从而尽早解除空中障碍。

OK，以上是本人的一些感受，对于那些追求高分的玩家来说，除了要摧毁主要（红色）目标外也一定争取干掉尽可能多的次要（黄色）目标来取得更高的奖分。如果您是本游戏的真FANS，那就请使用子弹过关吧（^_^），这也是本游戏操作水平至高的体现。相信不论是初学者还是达人级的高手，都能够在本作中找到3D射击游戏的真正乐趣！

噢！终于不用担心书掉页了，上次VOL.2的《掌机迷》都当扇子用了，本期的《掌机迷》做得十分好看，很有个性（封面），连报刊BOSS都说GOOD！加油！（方一臣；16；男；310002；浙江省杭州市万松岭100–1号；兴趣：爱玩《晓月》、《口袋蓝》等GBA经典游戏；）



特技人

在美国拥有相当人气的《特技人》系列游戏目前在GBA上发售了最新作。虽然游戏的画面及音效都比不上家用机的水平，但借助GBA究级2D掌机的强大多边形缩放机能，玩家们一样可以体验到家用机上《特技人》的那种惊险刺激的感觉！

GBA		
厂商：ATARI		发售日：2003.6.20
类型：RAC	价格：29.99美元	其他：——

GBA版游戏系统：进入游戏后有3个选项：第1个是职业模式，也就是主线通关。共有6个大关。完成某一关后可以欣赏REPLAY。第2个是竞技场模式，玩家可以在这个模式中挑战高难度的路面或跳跃这两种模式。第3个是查看游戏中所有使用到的特技告示牌的意思。下面就先说一下各种告示牌的具体意思：

- A按下B键刹车停在黄色线圈内
- B用L键在特定地点引爆炸弹
- C从某两物中间开过去不能碰到
- D在黄色线圈内按R键进行90度转弯
- E在黄色线圈内按R键进行180度转弯
- F在特定时间地点内掠过爆炸物
- G把该障碍物撞倒
- H按B键向后开
- I与此目标保持在一定距离内
- J用右侧车身滑(擦)过某段墙壁
- K从右边超越该辆车
- L跳跃到黄色线圈内
- M用左侧车身滑(擦)过某段墙壁
- N从左边超越该辆车

剧情模式·剧情模式·剧情模式·剧情模式·剧情模式

●第1关：总共有13个小任务，任务（图标）顺序：D–J–N–D–G–K–N–G–G–L–C–G–A。



●第2关：也共有13个任务，任务顺序：N–N–L–G–J–K–D–D–C–C–G–L–E。本关的K这个地点比较难过，要求完美过关的玩家可以多多尝试。

●第3关：本关要比前两关难上一个级别，主要是一共有18个小任务，而且各个任务之间的开车距离都比较短。玩家要保持良好的心态来过关才行。任务顺序：C–G–K–N–D–G–G–L–G–N–D–G–G–L–D–C–L–E。

●第4关：这关的任务是21个，不过不是非常难，大家要小心开车，宁可开慢点也要保证达到任务的要求哦！任务顺序：N–K–N–L–K–N–K–G–K–C–L–K–D–J–G–G–K–N–D–G–A。

●第5关：原来的城市版面4关都通过后即可开始挑战冰雪赛道。第2种版面在控制上也没有什么变化，本关有18个任务要执行。任务顺序：G–C–C–B–L–G–C–G–J–L–B–C–L–G–b–B–B–D–E。

●第6关：也是冰雪赛道。任务有19个。任务顺序为：G–K–N–K–L–C–D–G–G–L–F–F–G–D–J–L–D–L–A。

●第7关：赛道变为了沙漠版面，此关共有23个动作要完成，比起上面的关卡要难上一些。任

我是刚刚从GBC转换成GBA的玩家（请多指教），一开始我就玩《口袋妖怪·红宝石》，可是玩得一点也不顺，当我看了《掌机迷》的口袋百问（笑），我真是获益匪浅，真希望《掌机迷》多出些这样的文章。(转下页)

务顺序为：D–K–G–C–D–F–G–N–G–L–E–F–F–D–G–F–D–G–C–L–G–C–D。

●第8关：沙漠版的第二关，同样也要求完成23个动作。任务顺序为：G–K–M–D–N–G–J–C–N–K–L–F–N–G–F–L–F–L–F–L–C–L–B。

●第9关：又换了个版面，本关是最后一关公路场地，难度高了不少，玩家要与直升机配合。共26个任务，顺序为：N–K–N–F–G–F–B–F–N–F–K–F–K–L–F–G–F–K–F–M–B–F–N–M–J–D。

通过前9个关卡后即会出现高级关卡，高级关卡里玩家在任务中只需完成80%以上的任务即可过关，而在普通关卡下只要有大半的任务顺利完成即可过关。高级关卡中一共有6大版面：

—— 第1版面 ——

●第1关和剧情模式的第1关基本一样，请参照上文。

●第2关：任务顺序：M–N–D–G–C–G–G–E–G–G–B–L–G。这关是城市版面特点是场地很窄，在时间的要求上不很苛刻。

●第3关：任务顺序：G–J–C–L–G–M–G–G–L–G–C–D–J–B。也是城市关，本关强调要与目标保持在一定距离内否则就算挑战失败。而且在穿过第1个C时特别难！玩家可要做好心里准备试个N次吧！

—— 第2版面 ——

●第1关与剧情的第2关基本一样，参照上文。

●第2关：任务顺序：N–G–G–L–C–G–K–D–L–G–D–C–E。本关是乡村场地，只要注意保持车速即可。

●第3关：任务顺序：D–G–G–N–G–G–B–G–N–K–H–G–N–L–A。乡村的最后1关，主要难点是你必须在很短的时间内完成15个动作。

—— 第3版面 ——

●第1关：任务顺序：F–K–F–D–F–G–F–F–M–F–C–L–G–L–F–G–G。本关特点在于各个动作的连贯性。

●第2关：任务顺序：C–M–K–L–G–G–C–D–C–G–C–D–G–G–L–C–G–G–C–L–L–E。这关比较烦，要和目标汽车保持在一定距离内，综合来说还不是非常难。

●第3关和剧情里的第4关基本一样，请参照上文。

—— 第4版面 ——

●第1关：改用雪地摩托表演特技。任务顺序：C–C–N–G–G–L–G–L–F–G–J–G–K–F–L–F–C–L–G–A。此关是考验玩家综合能力的一关，动作要快哦！

●第2关和剧情的第5关一样，用汽车表演，参照上文即可。

●第3关：改用雪地摩托表演特技。任务顺序：G–F–F–C–F–L–G–F–F–L–C–F–G–G–L–F–G–C–J–F–A。本关要和滑翔机赛跑，速度最重要，场地比较宽敞，相对比较容易的关卡。

●第4关也和剧情里的第6关基本一样。

—— 第5版面 ——

●第1关就是剧情第7关。

●第2关：改用双人摩托车表演特技。任务顺序：N–G–C–L–F–G–F–F–F–K–N–G–L–J–C–F–L–F–C–N–K–M–A。这关的任务不但多而且一定要保持速度，一旦慢一点后面的任务就无法完成了。

●第3关也是剧情中的第8关。

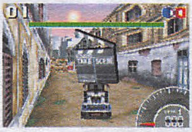
●第4关：改用双人摩托车表演特技。任务顺序：G–C–K–G–N–J–J–M–L–J–B–C–L–G–F–F–M–J–G–L–G–B。难点是转弯！多练练就能掌握好。

—— 最后版面 ——

●第1关是剧情的最后一关。

●第2关：任务顺序：K–G–L–L–J–D–K–G–C–L–G–M–D–M–D–K–L–C–G–D–K–G–N–C–B–E。好长啊！一看就知道难，玩家如果玩到这关的话就能够体验到这款游戏3D方面的表现力了！此关设计非常巧妙，可以让玩家玩得喘不过气来，综合来看难度是最高的了。

●第3关：任务顺序： K–L–G–J–L–K–D–N–J–G–L–C–K–L–J–C–N–K–G–L–D–C–D–G–M–D–A。虽说是最后一关，不过难度要比上一关简单一点，本关能带给玩家很高的速度和爽快感！也是本作最具代表性的一关了。



好了，过关后就可以欣赏ENDING了。不过游戏并没有真正的结束。玩家如果觉得还不够刺激的话那就请挑战竞技场模式吧！笔者也非常喜欢本作的超强3D画面表现力和方便的操作系统。其实一款好的游戏并不是以画面取胜的，只要能给玩家一种投入感就行了，相信玩家们在尝试过这款作品后也会被它所吸引！



GBA		
厂商：CHUNSOFT		发售日：2002.6.28
类型：音乐小说	价格：4800日元	其他：——

注意：对本文的内容及图片感到不适请休息十分钟。

GBA版《恐怖惊魂夜》由日本著名侦探推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，全剧本包括本篇——杀人事件篇（13）、雪之迷路篇（1）、间谍篇（4）、恶灵篇（2）、镰井达之夜篇（1）和分支篇——O的喜剧篇（1）、暗号篇（2）、チュンソフ党的阴谋篇（1）、迷宫篇（18）、有点H的恐怖惊魂夜篇（1）共10个剧本44个结局。下面就请喜爱侦探推理和恐怖游戏的你随我一道进入我孙子武丸塑造的奇幻世界吧。

杀人事件篇

1. 滑雪练习场
2. 我是雪人
3. 再滑一次?
4. 雪山寓所

主人公矢岛透欣然接受大学友人真理的提议，和她一道前往信州的滑雪场滑雪，并在附近由真理的叔父小林经营的雪山寓所住宿。





5. 返回房间（选A）

二人从滑雪场归来各自回房间换过衣服后，在一层客厅会合。



7. 喜欢哪个女孩子？（选A）

这时三个女孩从二层走下来，自我介绍分别是长发美女渡濑可奈子、矮胖可爱的北野启子和眼镜少女河村亚希，全部是18岁的OL（办公室女职员）。

《掌机迷》在成长，增加了“边角栏”就是最好的证明，请继续努力，把《掌机迷》办得更好。（司徒越争；18；男；529300；广东省开平市三埠镇忠源中学高三7班；兴趣：掌上游戏、看书、画画；）



9. 香山夫妻到达
10. 美丽的女人（选A）

谈话间又来了新的客人，五十岁往上红脸微胖一口大阪方言的香山和三十多岁纤细高窕的妻子春子。鸠时钟报时七点。

“晚饭已经准备好了，请来食堂吧。”在寓所打工的绿走出食堂。

“行李和上衣会给你们送到房间去，香山你们也去食堂吧。”记过账的小林劝香山夫妇吃晚饭。



12. 晚餐
13. 交谈（选A）
22. 痦子（选A）

晚餐时食堂的角落里坐着身着大衣，痦子模样的中年男子田中，就餐中也不脱掉上衣和帽子，还戴着黑色太阳镜……这里怎么会有这种人？

就餐后大家三三两两地离开食堂，时间是八点。



25. 去夜场
26. 俊夫“滞留两日”（选A）

另一打工者身材高大运动万能型的大学生久保田俊夫过来交谈，俊夫建议透和真理在此滞留两日。

27. 谜之纸条
28. 透的恶作剧？（选A）

离开食堂，服务台附近OL三人组告诉小林，三人返回房间后发现地板上放着一张纸条，上书“今夜12点有人会死”。是恶作剧吗？



29. 今日股市的收盘价

小林接到美树本“因暴风雪来迟了”的电话。香山由二层下来打开电视查看股市情况。

30. 就职的诱惑
31. 怎样？来我这里吧？（选A）
33. 怎样？来我这里吧？（选A）

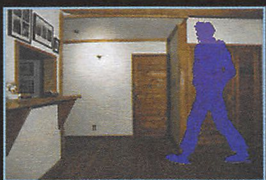
在大阪任社长的香山劝诱透大学毕业后来自己公司工作。

36. 小林“你们也喝啤酒吗？”（选A）

香山的妻子香子下楼加入谈话阵营。

37.迟到的客人

汽车发动机的声音传来，紧接着，迟到的客人满脸胡子山里人模样的美树本推门进入，在服务台登记后上楼去放行李。鸠时钟指示时间八点半。



38. 最高的奢侈（选A）
39. 绿的说词（选A）

不多时，美树本下楼。小林和妻子今日子、打工女孩绿端来啤酒，绿说自己对田中感到害怕，不愿叫他来，随后打内线电话叫OL三人组下来一起喝酒。

今日子又端来红茶，说刚叫了俊夫，但他不想过来。

40. 鸠鸣之夜

鸠时钟显示九点。外面的暴风雪越来越猛烈。

“不会发生雪崩吧？”眼镜少女亚希担心道。

“讨厌！别说那种不吉利的话。本来那件事就已经让人心情怀透了。”

41.美树本“发生什么事了？”(选A）

“发生什么事了？”美树本问道。

“她是说会被大雪封闭，之后饿死。”我只好随声附和……

“怎么可能？不会吧。”美树本大笑起来。

“你是旅社的人吗？”可奈子向美树本发问。

“我也是住宿客。因迟到了没赶上晚饭。自我介绍一下吧，毕竟有那么多年轻女性。”

美树本将红茶杯子放在桌子上，一本正经道。

“我叫美树本洋介，自由摄影师。虽然以风景写真为主，但如果有人想拍裸体写真，请不必客气直说好了。”开玩笑似的大笑起来。

“讨厌，说什么裸体写真呀。”女孩子们纷纷指责，但脸上的表情却很兴奋。

“没什么可耻的嘛。的确，

现在大家肌肤都很漂亮。但等年纪大了时，就一定很想看看自己年轻漂亮时拍下的写真了。”

我偷看一眼真理，真理的脸上只浮现出轻蔑的表情，于是松了口气。

“奈子，要不要拍一个呀？”启子用胳膊肘碰了碰可奈子。

“不要。我没有自信啊。”可奈子虽然一个劲摇头，但好像也不是完全不情愿。

“咦？刚才好像听到打碎玻璃的声音。”香山惊觉道。

“我去看看。”小林马上站起，消失在廊下的深处。

不多时，和俊夫一起返回。

“一层好像没有异常。对不起，请大家回去确认一下自己房中的玻璃窗是否打碎了？置之不理的话可会变成冷冻库了。”

大家即刻站起，蜂拥冲向二层。

一上二层，我首先冲进自己的房间，打开房门向里面探视，没有什么异常。

回房间确认窗户紧闭后，来到廊下。

真理、香山夫妻、美树本、OL三人组也各自由房间出来，从他们脸上可以看出没有异常。

去调查空房间的小林也回到廊下，“大家都没发现异常吗？……即是说，只剩下一个房间了。”

是那个痞子般的男人的房间吧。

“说起来，那封恐吓信或许就是那个人写的。”真理小声嘟囔道。

“什么意思？”

“或许有谁在那个房间被杀了……”真理用小得其他人听不到的声音低语道。

“怎么会！现在不是刚过九点吗？即便那封恐吓信不是恶作剧，预告时间不也是十二点吗？”

“是的。但或许预告时间是为了迷惑大家。”

“田中先生！”小林用力敲门。

静等一会儿，没有回音，倾耳静听，里面像是刮风的声音。

“田中先生！”小林“咚咚咚”地使劲敲击房门，但仍然没有回音。

“好像毕竟还是发生什么事了。”我揣测道。

小林点点头，手伸向门把。

“不行。门锁着呢。”小林取出钥匙插入锁眼。

“咔嚓”一声开锁的声音。

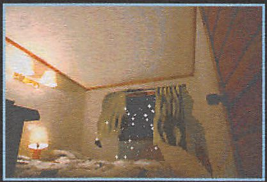
“失礼了。”小林道。

刚打开房门，大家立时明白了房间里的古怪之处。

从门的间隙一阵伴随极寒冷气的风从我们之间吹过，室内传来“吧哒吧哒”的窗帘摇动的声音和“嘎达嘎达”的叩击声。

“田中先生！”小林放开手，房门在劲风鼓动下势头猛烈地撞到墙壁上。

可以看到房间内的情景——从敞开的窗户外吹进的雪狂舞着，窗帘沿窗轨被强风刮到两侧，窗口侧的床上散落少许雪和玻璃的碎片，不见有人的踪迹。



“田中先生！”小林打开门旁的浴室门，里面空无一人。

“咣”的一声响，几乎只剩下窗框的窗户猛地撞击到外侧墙壁上。

“该不会是从窗户出去了吧？”我试问道。

“为什么？”小林不解道。

我当然也不明白。

“不进去调查一下吗？”我问小林。

小林微微点头悄然进入房间，向里侧走去。

接下来我和真理进入，剩下的人自廊下向里面张望。

小林用右手护住脸遮挡吹进来的风雪先一步到达窗前。

忽然，小林停住脚步呆呆地注视着什么，“这是……什么？”

我也走过去，向小林的视线方向望去。

43. 人偶

窗户和床之间有数十厘米间隙，之间的地板上散落着有如展柜模特人偶一般的物品。

向外突张的手臂……随意摆放的土黄色的脚踝……青黑色的脸部……掉落在旁边的黑色太阳镜。

手脚和胴体中有丝线相连，活像一个损坏的人偶，那些手脚简直就是堆在一起的。



“这是……这是……尸体！人的尸体！”小林周身对猛烈的风雪已经全无感觉，大叫道。

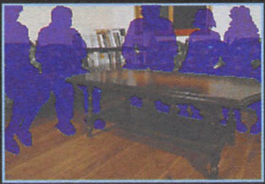
我和真理都默不作声，呆呆站立，注视着已经开始积雪的尸体山。

44. 镰鼬

十分钟后，雪山寓所住宿的全部客人都集中到一层客厅。

正确地讲，是除去那个已经成为死尸的客人以外的全员。

VOL.6的《口袋弹珠台》很好看，只可惜本人对于这个游戏十分不在行，玩了一个月也没入门。希望以后对于游戏的介绍再详细些。（叶大龙；15；男；215000；江苏省苏州市交通局；兴趣：掌机游戏；）



发现尸体只有我、真理和小林，其后的人都被小林从房间里赶了出去。

“到底发生什么了,能说明一下吗？”急躁的绿抢先发问。

我瞟了一眼小林，绿的话好像并没有进他的耳朵。

“死了。在那个地方被肢解了。”我回答。

“咕咚”有人咽口水的声音。

“肢解？到底怎样了？”绿或许以为在开玩笑，继续追问道。

“全都四分五裂了！头、手、脚，所有部位都被切开散落在那里！”不知不觉中我的声调提高了，变得异常尖锐。

“不！”传来女孩子的哭叫声，是亚希。

“或许是一个做得非常好的人偶呢？与那个恐吓信一起的恶作剧吧？”绿仍然不相信。

“绝不会有把人偶看成人的错误！”我不禁回想起手腕切断面的样子，不觉身体颤抖起来。

“可是，最近电影特技之类的不是很厉害吗？真的不是特技吗？”

“那是人，不会错的，上面有血。”

听小林这样断言，亚希又惊叫起来。

“毕竟那封恐吓信是真的！我要回去！”

“说起来……我听到过有关镰鼬的事。”美树本舔舔嘴唇。

“听说过吗？这附近一带在风雪天发生过衣服无故被切裂和人受伤的事。据当地人说是一种手持镰刀的类似黄鼬的生物所为，称之为镰鼬。”美树本压低声音继续说道。

大家面面相觑，短暂沉默后，小林嗤笑起来。

“你想说田中是被镰鼬肢解了吗？这太傻了吧。”

“而且，镰鼬不是自然现象吗？是由于真空状态引起的，可以听到被切裂的声音。”真理插嘴道。

“我只是大致说明一下。虽然不清楚到底是妖怪还是自然现象,但这种事确实发生了。”美树本不为所动。

“虽然听说过有切伤和衣服破裂的事，但将人肢解可没那么简单。”我补充道。

“如果真是妖怪所为，那就怎样都可以理解了。……不要那副面孔看我，我也不相信妖怪。试想一下如果是自然现象……听听现在的风声，这么猛烈的暴风难道就不会形成可怕的真空？”

刮碎玻璃，将站立窗边的人的身体一瞬间肢解的暴风……真的会是那样吗？

“那么恐吓信呢？不是人类所写吗？”可奈子发问。

“恐吓信是怎么回事？”香山忍不住插嘴道。

我讲述了恐吓信之事，全员陷入沉默。

“竟有这种事？”美树本嘟囔道。

“如果楼上真的是尸体，就必须尽快和警察联系了。”香山叹气道。

警察！这是理所当然的，到现在为止我都没有意识到，在过于异常的状况下很难维持正常思维。

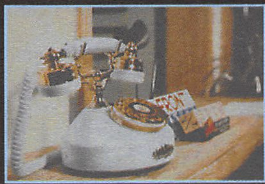
小林慌乱地走近电话，一把抓起话筒放在耳边，但只是一遍一遍地重拨电话号码。

“不行！没有声音，电话打不通！”

“你说什么！”香山站起大叫。

“那可坏了！”

“多半是某处电话线被切断了。”小林愤愤怒视没有声音的话筒。



电话不通！这意味着……如果明天暴风雪不停止就还不能联系警察。不仅如此，从这里下山也不可能。

“啊，对了。我还有手机。”香山突然笑起来。

“没用的，这一带电波不能到达，手机使不了。”小林冷冷地说。

“那究竟该怎么办？杀人凶手就在这附近游荡。”

杀人凶手……这一词汇对于我们来说还显得虚幻。

注意到尸体的异样，如果不是杀人，就只能用镰鼬现象来解释了。

不，或许不该那样考虑。

但是，那应该不是事故或自杀，考虑为杀人是最自然的。

是某个人杀了田中，再将其尸体肢解。

并且正如香山所言，考虑到这种天气，凶手还在这附近的可能性很高。

“这种天气,可以下山吗？”我问道。

小林和俊夫几乎同时摇头。

“不行的，刚才美树本能来到这里就是奇迹了。步行下山会被冻死，就算有车也进退维谷，运气不好会坠落山下。”俊夫答道。

《纹章编年史》是一篇很精彩的文章，下次可否再写一点类似的，例如《机战编年史》之类的。（周伟新；19；男；528325；广东省顺德区杏坛镇光辉村仁和汩街四巷6号；兴趣：掌机、动漫；）

"那么，犯人不也会考虑躲藏在这所公寓里吗？为了保命不是只有这样吗？"

顿时全员倒吸一口凉气，正在哭泣的亚希的脸上一瞬间露出恐怖的表情。

"即是说，我要和那个肢解尸体的家伙共度一晚了。这不是开玩笑吧！"俊夫怒冲冲地站起来。

"是啊。在有杀人凶手徘徊的地方怎能安心睡觉呢？"香山也极力点头。

"虽然如此……但到底怎么办才好？"小林困惑地反问道。

"既然警察不能来，那就只有靠我们自己去抓住他。"

"等、等一下！"美树本的声音有些颤抖。

"杀人后再将尸体肢解的家伙不是凶恶的杀手吗？贸然采取行动，还不如大家在这里静静等待。我们这么多人在一起，无论怎样凶恶的家伙，都不敢向我们大家出手。"

"那么你就在这里等待好了。在睡觉间隙我们就有可能全部被杀。"香山的话使女孩子们露出更加恐惧的表情。

"无论怎样凶恶的家伙都不会那样做。我想还是应该紧闭窗户。"我插嘴道。

"紧闭窗户，那家伙不是已经进来了吗？"

"怎么可能!从哪里进来？"小林吃惊道。

"那我就不知道了。但如果不是，现在怎会有人被杀呢？难道不是在我们不注意的时候进来的吗？"

"但是……窗户不是打破了?不是从窗户进来的吗？从二层的窗户进入并不困难吧？"

"那样的话，犯人还会从窗户向外逃走，因为房门的锁还一直锁着。"我解释道。

"你还不明白吗？这里的门是按键式的。先从窗户进来，之后将门的按钮按下再关闭就行了。或许先躲在二层的空房间里，之后再趁我们去二层期间下楼逃走。"

的确如香山所说，由内侧按键再关闭即可将门锁住，雪山寓所的客室房门全部是这种类型。因此，锁门并不能证明犯人一定是从窗户逃走的。

但是，二层的房间大家刚刚调查过，很难想象有人能够在走廊里遛达逃过大家的视线逃向一层。

"不管怎样，大家还是拿上武器。"脸色泛青的真理提议道。

"嗯,说的也是,以防万一。"

"马上准备吧。"大家立即表示赞成。

虽然如此，但寓所中当然不会有什么武器。

大家手里拿着的不外乎是些滑雪杖、水果刀、拖把柄，菜刀反而会招致危险所以暂且还是这些吧……没有比这再令人不安的了。

"几个人组队，一个不漏地逐一调查。床下、壁橱、浴室……不知道会藏在哪里。"不知何时香山成了领导，毕竟他是社长吧。

五个男人——我、美树本、小林、香山、俊夫，女性全员送行。

45. 犯人在寓所中？

"要小心呀。"真理的关心使我倍感暖意。



"从哪里开始？"小林问。

46.从哪一层开始？（选A）

"从一层开始吧。"我提议道。

一层除了客厅……是食堂和厨房，绿、俊夫、小林夫妇的房间，还有干燥室。

依次环顾每个房间，小林握着门把，我和美树本手持"武器"。

"好了，开门吧。"二人点头的同时，小林打开门，躲到一旁，我们端着滑雪杖、拖把进入房内，

连床下都作了细致的检查。

每次只有我和美树本进入房间，其他人守在外面，以防止犯人趁机逃走。

最初还提心吊胆的，但同样的事重复多遍之后，渐渐胆大起来，美树本的脸色也恢复正常。

"无论多么凶恶的家伙出来,只要我们五个人一起都没问题。"

"是啊。毕竟是五个人呢。"

经过仔细调查，一层没有人的迹象。

登上二层，与刚才同样，仔细调查客室，但无论床下还是壁橱内,就连一只老鼠都没有。

"小林，那扇门是哪里的？"香山指着走廊尽头的门。

"那是放扫除用具的储物室,不会有人藏在里面。"

接近后清楚地听到"喳喳"的声响，全员止住脚步。



48. 黑猫

突然，门猛然打开，黑影飞出！

"机战"迷应该不止我一个，真希望《PG》也能出一篇《机战编年史》。好让我真正了解机战。（陈竞楠；17；男；528244；广东省佛山市南海区里水镇麻奢上边村16巷12号；兴趣：阅读《掌机迷》、玩GBASP；）

“……是猫！”

“那是杰尼。怎么会在这里？”俊夫问。

“杰尼？”

“是这里饲养的猫。我正奇怪它跑到哪里去了。”

“没有其它房间吗？”返回客厅途中，我问小林。

“剩下的只有葡萄酒仓库了，那里上着锁。”

回到客厅,今日子端来咖啡。

“哪也没有吧？”真理已经从我们的表情上看出了结果。

“结果还是逃到外面去了？”

“或许是吧。”俊夫回答。

大家的脸上显露出既松了口气又颇为不安的复杂表情。尽管暂时没有危险了，但还是不能确信真的没有人隐藏。并且，即使现在没有，或许夜间也会侵入。即使门窗紧闭，还是有可能打碎玻璃简单侵入。

50. 突如其来的疑惑

忽然，我的脑海中浮现出一个疑问。

我们从最初就认定犯人是打碎玻璃进来的，然而真的是这样吗？

51. 犯人是打破窗户进来的吗？（选B）

我意识到我们之中存在没有不在场证明的人。

在打碎玻璃时，不在客厅的人只有一个——在那里津津有味地品味热咖啡的俊夫。

这个人有可能杀田中，但将人杀死后再肢解是不可能的……看来毕竟犯人还是逃向外面了。

一定是和这里的人没有任何关系的犯罪者所为，被杀的田中多半是个痞子，被其他痞子所杀。

64. 敢死队

“去外面调查吧！”小林突然站起身来。

“外面？为什么？”

“或许有什么痕迹，足迹、轮胎迹之类的。”

65. 寓所外调查（选A）

“即使有，在这样的风雪中也消失了。”俊夫摇摇头。

“虽然如此，但杀人犯或许还会返回，总不能什么都不做吧。”小林痛苦道。

商量结果，我、小林、俊夫和美树本四人去外面搜寻。

刚一开门，凛冽的寒风夹杂着雪片一并袭来，我慌忙将大衣扣牢牢扣紧。

“透和我顺时针,俊夫和美树本逆时针相对搜寻,怎么样？”小林提议,大家点头赞同。

一踏出大门，立刻进入白色地狱。

“你们两个别离得太远了！”小林对着暴风雪中消失的俊夫、美树本的背影大喊。

狂暴的风将喊声淹没了，狂风无情地向脸部刮来。

“什么也看不见了！”我扬起脸努力睁眼，但也只能看见眼前1米范围内白茫茫的雪景。

“小林先生！小林先生！”

我在暴风雪中大声呼唤，但周围只有白雪，连寓所的影子都看不见，方向感也完全迷失了。



66. 雪、雪、雪。右还是左？（选A）

向右侧行进一段，眼前仍然只有白雪的漩涡。

“小林先生，你在哪里？”我的叫声中夹杂着恐惧。

67. 雪的漩涡。前进还是返回？（选A）

继续行进，无论怎么行进，除白雪以外都再看不到其它东西。

忽然，感觉远处传来呼唤声，但不知声音由何处而来。

向周围环顾，远处小林的背脊出现在视野中。

“小林！”我向小林走去。

小林的足下，美树本倒在地上,旁边的俊夫正要将其抱起。

69. 被袭击的美树本

“他怎么了？”我凑上前。美树本发出呻吟声，太阳穴处流淌鲜血。

“像是被人打的。必须尽快送回包扎。”俊夫道。

“被人打的？是谁？”我的质问好像是多余的，凶手当然是杀害田中的犯人。

“如果我不来迟一步，肯定能抓住他……”俊夫后悔道。

美树本倒下的地方像有格斗的痕迹，雪迹杂乱，是否有足迹不能确定。大雪又将我们刚踩下的足迹急速覆盖了。

回到寓所门前，小林按响门铃，今日子开门迎接。

“快点……赶紧包扎！”小林急切地催促着。

绿、小林夫妻三人将美树本运至房内。

“被那家伙袭击了吗？”

“刚才那里，不正好就是尸体房间的外面吗？不过如果那个杀害田中的家伙从窗户逃走后一直站在那里，到现在恐怕早成冰雕了。”

“或许是由于偶然的理由返回吧。”

“对！一定是那样的！犯人由于某种理由才返回那里。或许，注意到现场残留下了某种

《掌机迷》VOL.6的包装很有创意，而我差点就没看到！我在天津，《掌机迷》23日才到货。老板说下午5点前到，结果我4：50去还剩only on!（赵方聿；17；男；300201；天津市河西区友谊路黄浦南路健全里9门601室；兴趣：GB、GBA、PS、PS2、NGC、XBOX、网游；）

证据才返回现场。”

俊夫回自己房间，我看着他的背影消失在房间内才返回客厅。客厅内只有春子和真理。

“其他人呢？”

“香山回自己房间了，可奈子她们说想去洗手间……”

“三个人一起去？”

“嗯。绿和叔父一起送美树本回房间去了。”

这时才发觉自己的衣服已经被融化的雪浸湿了。

“等一下，我换过衣服过来。”我登上二层。

换过衣服出房间在走廊中遇到香山，和香山一起下楼。

70. 皆杀的恐怖

客厅里仍然只有真理和春子。

“外面发生什么了？美树本被人袭击了吗？是谁干的？已经逃走了？”不知情的香山追问道。

“没看见人就只有美树本。”

“不会是打算将我们一个一个依次杀掉吧？”



71. 一个一个依次杀掉（选B）

“别开玩笑了！怎么可能！”我按捺住不安，责问香山。

“将大家都杀掉的话，不就可以悠闲地在这里等待雪停了吗？逃走的方法也可以慢慢考虑。”香山坚持自己的推断继续道。

香山的话不能否定，在这样猛烈的暴风雪中逃走无疑是自杀行为。

美树本或许只是偶然被盯上的第一个目标。

“即使真是那样，我们只要不出门不就行了。大家尽可能在一起，不要一个人独处，到早晨就没事了。在这样寒冷的天气，他怎么可能活到早晨呢？”真道理。

“那样的话不是会遭到更疯狂的袭击吗？”

小林夫妻、俊夫从二层下来，小林告知美树本已经恢复意识，但据说什么也没看见……

“以后不知道犯人还要采取什么行动，大家要尽可能在一起……”俊夫环顾周围。

“女孩子们呢？绿怎么也不见了？”

“女孩子们去洗手间了。绿说要去有尸体的房间调查，她好像注意到了什么。”

“我去叫她回来！”俊夫站起身。

“我去吧。女孩子们可能已经睡了。”真理起身上楼。

一个恐怖的念头突然自我头脑中涌现——犯人或许以为被美树本看见了，这时正返回杀人灭口，恰好与偶然上二层的真理相遇。真理危险！

“怎么了，透？”小林的询问才使我意识到自己站起身来。

“不，没什么。”

正要上楼，真理已经返回。

73. 疑心暗鬼

“她们说还是三人在一起的好。说其他人都不能相信。”

“不能相信？为什么这么说？”

对小林惊讶的反问，真理似乎很难作答。

“即是说，或许我们中间有谁是杀人凶手。”

对真理的话大吃一惊的只有小林夫妇和春子，多半其他人已经多少都有这样的想法了。

“胡说！怎么可能有人会对素不相识的人下杀手？”小林愤愤道。

“是否素不相识又怎能知道呢？”香山反驳道。

“香山……莫非你……你们也有这样的想法吗？犯人并非逃到外面，而是我们其中的一员吗？但是，那是不可能的！试想一下，我们之中究竟谁有那种机会？杀人，再将尸体肢解……要花费多少时间？”

74. 尸体的处理时间（选C）

我开始在头脑中缜密地模拟杀人、肢解过程。

砍头、断肢、去筋、用毛巾擦血……

“我想至少也需要30分钟。”

“那么，晚饭后是否存在有那种闲暇的人呢？绿、俊夫、今日子和我要收拾打扫，你们几乎都在这里，考虑是外部人所为是最自然的吧？”

打碎窗户时没有看到身影的人只有俊夫……但俊夫没有肢解尸体的时间。

晚饭终了时是8点。刚出食堂，可奈子她们就因为恐吓信发生骚乱。其后香山夫妻下楼，小林夫妻、OL三人组也在客厅。接下来美树本迟到，在8点半左右。此后，除俊夫以外的全员都在客厅谈论直到事件发生。这样考虑的话，毕竟只有俊夫才勉强有作案的机会。



突然，我意识到大家都漏掉了重要一点。

“请等一下。小林刚才说现在在这里的人都没有肢解尸体的时间。那么，犯人究竟是何时实施犯罪的呢？犯人是在何时进入这间寓所，何时杀掉田

降价，改为周刊吧！（张宏；18；男；363000；福建省漳州市芗城区漳响路36号302室；兴趣：电玩、旅游；）

中的呢？”

“何时？怎么可能知道？”小林困惑道。

“那么，时间另当别论。从何处进入的呢？窗户都紧闭着。从正规入口进入任谁都会看见。”

“不是打破二层的窗户进入的吗？”今日子惊讶道。

“但是，不是听到打破玻璃的声音后不多时就发现尸体了吗？在这么短的时间里是不可能肢解尸体的！”

“是啊。或许犯人进入时并没有打破玻璃。”

“没有打破？”

“那个人或许是在田中开着窗户时进入的。”

是被害者将犯人招进来的吗?虽然难以想象，但如果犯人和被害者熟识，不知道自己被杀，就有充分的可能性。是仲间内讧吗?

“这样一来就不能确定到底何时进入，可能是晚饭后或晚饭前。将晚饭后返回的田中杀害再分尸，时间就充裕了。”俊夫的语调似乎松了口气，或许他已经知道自己被别人怀疑了吧。

忽然，俊夫想起了什么似的环顾四周，“绿呢？绿在做什么？”

“忘说了,我没有看见绿。那个……我不想进那间有尸体的房间，叫了她几声但没有应声。”真理回答。

全员面面相觑。

“既然犯人曾经由二层的窗户侵入，就有可能做同样的事，玻璃也已经打破了。”我推测着。

“还是赶快搜索的好。不然的话可能又会像田中那样被肢解得四分五裂了。”香山又在多嘴多舌。

“别胡说！”小林的声音也有些颤抖。

大家沿着狭窄的楼梯鱼贯而上二层。

75. 第二杀人

全员以小林为中心站立在田中的房前。

小林拧开门，冷气溢出。



“绿小姐在吗？”回答的只有风的呼啸声。

小林手持滑雪杖，向房内窥视，我们把守住入口。

小林向尸体区域望了一眼，立即转过头来，“这里没有。”

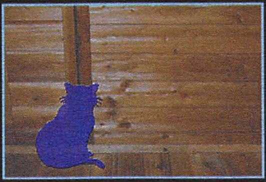
“老板！过来一下！”俊夫在廊下呼唤小林。

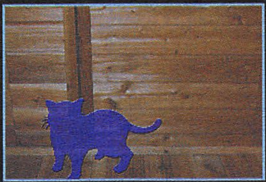
“怎么了？”

“是杰尼……”俊夫手指廊下尽头处。

是刚才调查过的储物仓库，门前黑猫杰尼正在“喵喵”地叫。

小林默默走过去，杰尼注意到我们，叫声更大了。





小林的手伸向门把，不知为何犹豫了一下。

“不是刚刚才调查过吗？只是当时猫没叫而已……”香山嘟囔着。

小林打开门，绿在那里。简直就像人偶一样，身体折叠着被恣意塞了进去。眼睛大睁着，惊恐地看着我们。但是，瞳孔却一动都不动。



“绿……”俊夫轻声呼唤。

小林慌忙抓起绿的手号脉。

终于，小林转向大家，默然摇头。

“为什么这样？”俊夫的嘴唇颤抖起来。

“畜生！为什么这样做！”俊夫发狂般地怒吼，继而趴在绿的尸体上痛哭起来，“绿……绿……”

绿是殴打致死的，头被打破，长发上交织着大量鲜血。

“太过分了……”真理紧紧抓住我的手腕，眼中闪烁着不知是恐怖还是悲伤的泪光。

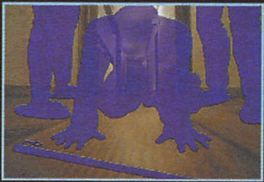
俊夫一把抓起放在地上的托把柄，站起身来。

“出来！你这个杀人混蛋！快出来啊！”俊夫撕破喉咙般地大声怒吼，继而将客室门重重叩上，推开小林的阻拦，向廊下走去。



听到骚乱声，一扇房门打开，露出可奈子吃惊的脸，一看到俊夫狂暴的样子就慌张地关上门。

"呜……绿……啊……！"俊夫突然停下脚步，在走廊正中蹲下身，大声号哭。



此前的被害者,不论田中还是美树本,都不过是个陌路人。但绿不一样，对于小林夫妻和俊夫，都是亲密的朋友。从俊夫的样子可以看出，对于他来说,或许之间还是更亲密的关系。

四分五裂的尸体令人产生恐怖和不安，但绿的死只能带给大家愤怒和悲哀，可以和恐怖和不安对抗的愤怒和悲伤……

"真理，把女孩子们叫过来。我去看看美树本的情况。"

推开美树本房间的门，头上缠着绷带的美树本横卧在床上,脸色发青紧闭双眼，就像死了一样。



"美树本先生！"

"嗯……嗯"

是睡着了吧？在我的呼唤下美树本睁开双眼。

"我想大家还是在一起安全。可以的话能下床吗？走路行吗？"

"嗯……疼啊……好像还能走。"美树本好像起身也很痛苦,勉强下床站起，踉跄出门。

大家都在外面等着，女孩子们也来到廊下。

"回客厅吧。……别管俊夫他们,让他们在这里呆会吧。"

小林搀扶着美树本，向廊下的角落里望了一眼，那里横卧着绿,旁边是跪在地上的俊夫。

大家开始慢慢下楼。

五分钟过去，大家依然保持沉默。

终于，俊夫出现在台阶上，已经不哭了，眼睛通红，身后背着绿。

俊夫沿着台阶慢慢下楼，大家默默看着，谁也没开口，谁也没去帮忙，不，是不能。

俊夫背着绿进了绿的房间，仍然没有人开口。

俊夫回到客厅，脸上似乎浮现出某种决定。

"这样……全员都在这里集合了。"我轻咳一声，依次望着全员，大家轻轻点头。

"虽然不想这么说，但没有办法。……刚才绿被杀的时间里，在二层的人只有美树本和OL三人。"

"什么意思？"可奈子一副意外的表情。

"即是说……你们都有杀害绿的可能性。"

"你说什么！透！你认为女孩子可能会杀绿吗？"真理责备的语气刺痛着我的心。

"一人或许很困难，因为会引起其他二人的注意，但是三人一起的话……"

大家的目光集中到三个女孩子身上。

"别开玩笑了！为什么我们……太过分了！"

"我只是说有那种可能性。如刚才所说，美树本也有杀害绿的机会……"面对一副受伤表情的启子，我慌忙辩解。

"直到你进入为止我不是还在镇静剂中睡眠吗？而且上我头疼得连走路都不行……"美树本显出疲惫的神情。

"或许全部都是演技。请不要反驳。我想说的只是——为了不再出现新的牺牲者，全员应该在一起。或许我们之中有犯人。或许隐藏在寓所的某个地方。或许在暴风雪中窥视着我们。但不管怎样，如果全员在一起，犯人就不能出手……至少很难出手。"

众人沉默，疑惑的目光彼此交错。

76. 争持

"听你说话的口吻简直就像和自己完全无关。"俊夫怒斥道。

"什么意思？"

"你也是被怀疑的对象！"

"但是晚饭后我没上过二层,不可能杀田中!绿也是一样。"

"反正我没有看见,或许只是你自己这么说的。女朋友的证言也没用,因为根本不可靠。"

"那么俊夫,我也有话要说。袭击美树本的人难道不就是你吗?美树本没有看见犯人。即是说美树本身后的你是最可疑的!"

"我怎么可能袭击美树本！老板是在我之前先到倒下的美树本身边的？对吧，老板？"

"嗯，是的。"小林一脸困惑的表情。

和美树本一起行走的是俊夫,当然俊夫袭击美树本的机会多,但小林不是也有值得怀疑的地方吗?

美树本用疑惑的眼神在俊夫和小林两人身上审视。

"拜托，别再争了，不要再互相伤害了！"今日子痛哭失声。

小林、俊夫的脸上浮现出后悔的表情，我的脸上肯定也一样。

77. 电视新闻

鸠时计鸣响起来，不知不觉

曾经有一个游戏放在我面前，等到绝版时，我开心不已，人生最快乐的事莫过于此。（于无阳；14；男；210001；江苏省南京市白鹭洲新声巷6号101室；兴趣：玩SP、打电脑；）

已经十一点半了，外面的暴风雪仍然没有停止的迹象。

"对了，忘看新闻和天气预报了。"香山拿起遥控器打开电视。

"虽然由于全国范围内的持续大雪，致使各地的交通事故、雪崩等伤害不断，但迄今还未出现死者。"

没有出现死者……大家不约而同地抬头望向二层。

"昨天，白昼袭击三友银行新宿支店，抢夺现金约二亿日元的犯人依然不知行踪。据目击者证言，犯人身高1米65前后，瘦削型男子……"

众人的话题继而转移银行盗匪的行踪上……

"去乡村的话很快就会被发现，如果不去外国，那还是去都会的好。"

"去人多的地方，观光地之类。"

"人多繁盛的地方嘛……现今来说就是滑雪场。或许那个被杀的田中就是在逃的银行强盗。"香山的话使大家的心"咯噔"一下，谁也笑不出来了。

"田中的身高是多少？"

小林稍微考虑一下，"挺高的，大概在1米75以上。"

1米75……不对。据新闻所述，犯人是1米65，相差太多了。

"但那人感觉真的很奇怪，带着一个大滑雪包而来，可怎么看都不像是来滑雪的。"

"等等，一般来说，银行强盗不是至少需要一名司机吗？可田中不是司机吧。或许是仲间内讧，被共犯杀掉了。"真理分析道。

"嗯，有这种可能。那么犯人就是1米65左右的瘦削型男子了。"

我们开始相互观察彼此的体型。

香山不能说是瘦削型，美树本和俊夫太高，最接近的是……小林。小林是1米65瘦削型。



小林注意到众人的视线集中到自己身上，尴尬地笑笑，"喂喂，别开玩笑，偶发的新闻怎么可能和这里的事件联系上呢？"

"对啊。小林不可能去袭击东京的银行。他每天都在这里工作。"香山的话是当然的，不会是小林。

"但是，那个叫田中的人，怎么看都不是来滑雪的。像是在躲避别人的目光，来到这里一定有隐藏的特别理由。"

刚发现尸体时就有这样的想法，那是一具异样的尸体，被杀的人以及被杀的方法都很奇怪。被杀之人一定不是像我们这样的普通人。

我忽然想到——犯人将田中的尸体肢解或许有不得已而为之的理由吧？

78. 尸体被肢解的理由（选A）

肢解人体，这其中一定有某种理由吧？我陷入沉思中。

犯人不得不将田中的尸体肢解的理由是什么？

为了掩藏身份？不，那样的话大概会切掉头部隐藏到别的场所吧，没有将尸体全部肢解的必要。

多个疑问在头脑中回旋，想来想去仍不得其解。

"不该来滑雪啊！"OL女孩子们又开始哭泣。

"想回去……不想再发生那种事！"只剩下抽泣声。

今日子步履蹒跚地走出来。

"你去哪里？"小林惊问道。

"心情怎么也不能平静……大家喝点什么吗？"

"可恶！我怎么能在有杀人鬼的人群里喝水！"亚希嘶哑的声音叫喊着。

"夫人怎会是杀人鬼呢？如果是，大家还能吃喝到现在吗？如果有杀掉大家的心思，恐怕大家早就全部死掉了。"为了使她们平静，我用尽可能平静的语调。

"是啊，透的话合乎情理，夫人怎么会是犯人呢？"香山夫妇对我表示赞同。

"明白了。"亚希等人才勉强接受。

"那么，我也一起去。我运动神经很强的，不管谁来袭击，我们一起将他击退吧。"真理站起。

"一旦发现什么可疑的事，就大声叫我。"我叮嘱道。

"嗯。骑马来救我吧，……白马。"真理脸上立时浮现出微笑。

虽然没人笑，但紧张感缓和不少。

今日子和真理去了厨房，房间中又陷入沉寂。

"看来直到早晨都只有保持这样了。"俊夫嘟囔道。

我点了点头，"这样最好。如果犯人不是我们中的一员，能在谁也不注意的情况下神出鬼没地自由出入建筑物和房间，那么就算一个人在房间内上好锁，又怎能安心睡觉呢？"

"确实不能安心。但试想一下，无论犯人是谁，如果真打算要杀掉全员，你认为他会采取这种方法吗？如果是我，就会趁大家还未警戒时多杀几个人。"

"或许可以这样考虑……"美树本痛苦地按住头。

"目的在于让剩下的人们体味恐怖……即是说犯人对我们

口袋百问超好看！好看到每晚睡前都想看一次！（何子飞；15；男；519000；广东省珠海市香洲区狮山路216号402；兴趣：打机；）

全员,或者其中的某人抱有相当的仇恨,单只杀掉还不解恨。所以,就像猫戏弄老鼠一样,先对我们尽情恐吓,最后再杀掉……或许就是这种意图吧?”

恐吓之后杀掉……如果真是这样,那究竟是怎样的仇恨呢?在我们之中,有被人如此仇恨的人存在吗?

“那么……除了那个被仇恨的人以外,其他人就没有关系了吧?”启子用倚赖的眼神望着美树本。

“在我的头被殴打时,不可思议地没有感觉到杀意。当然,或许是因为局外人才不给与致命一击……或许没有打算杀害无关系的人。”

“别胡说了!绿……她又怎样了呢?犯人已经杀了无关系的人!”俊夫怒吼道。

“是否无关系,你又怎会知道?”美树本平静地反问。

“你什么意思!她是……绿是……!”俊夫的脸涨得通红,大声喊叫起来,但又突然语塞了。

“对不起。我并没打算说她不好的话。不过,综合各种考虑,我意识到犯人只是在极不得已的情况下才动手杀人的。”

“那个家伙对绿……非杀不可的理由是什么呢?”俊夫由怒转悲,业已风干的泪水再次溢满。

不知道是同情还是恐惧,连春子在内女孩们的眼里都浮现出泪光。

是俊夫深爱着绿吧?对于不熟悉内情的我来说,毕竟还不了解。

或许这些都是演技。或许杀了绿后,为了不引起大家的怀疑,而故意表示出对绿的爱意。

我从心底厌恶起冒出这种想法的自己。

为什么非要怀疑大家呢?对失去爱人悲痛不已的人自己就连同情也不能给予。

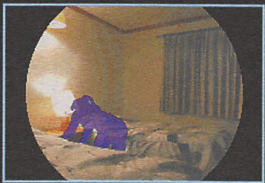
但这全部都是由于不知道犯人的真面目。是我们不知道的谁吗?还是在我们之中的谁呢?

79. 为什么要杀绿?

说起来……刚才美树本的话有值得注意的地方。

“意识到犯人只是在极不得已的情况下才动手杀人……”

在迫不得已的状况下才杀绿,刚才就应该考虑——犯人为什么要杀绿?绿发现了什么?因为与犯人偶然相遇吗?



我意识到有一件现在必须马上要做的事——对田中的房间做彻底调查。

绿说过要去那个房间,之后被杀,那个房间中应该存在线索。

虽然很想一个人去仔细调查,但刚还在大家面前说过谁都不能单独行动的话。

当然明白单独行动的危险性。但犯人如果是一起去的同伴,一定更加危险。

那么,和谁同去呢?我马上找到了答案——真理!

如果是和真理一起,就能够安心调查了。

真理和今日子端来热气腾腾的咖啡。

“让大家久等了。”传来真理明快的声音。

一想到就在刚才,绿也在做同样的事,就觉得不可思议。几小时前还活蹦乱跳的人,现在却已经冰冷了……

热咖啡放在每人面前,温暖而甘甜的咖啡有使人心神安宁的作用。心的疲惫,身体的疲惫,好像一切都开始融化了。

经过一段时间,看大家多少有些平静了。我对真理说,“跟我过来一下好吗?我想去田中的房间调查。”全员的目光一下子集中过来。

“为何去调查?”小林问。

“绿被杀之前不是想去那个房间吗?我想她多半知道了事件的真相。因为过于接近真相才被杀。因此我们该做的事,就是彻底调查那个房间。”

“那么你呢?”俊夫眯起眼睛插嘴道。

“嗯?”

“或许你就是犯人,是为了去隐销证据。”

“我也没打算一个人去,和真理一起。”

“但是,没有她和你不是共犯的证据。”

“那么,三人一起去。这样就没有意见了吧。另外一人,由俊夫选吧。”

“我不行吗?”俊夫竖起眉。

80. 调查田中的房间……和俊夫?(选A)

如果俊夫真的是犯人,或许就是去销毁证据。考虑到危险性,还是选择别人为好?但是,在这里拒绝他的话会引发争执。并且即使拒绝他,也不能只和真理二个人去。而即使和别人同去,那个人也有可能是犯人。这样一来,同样存在隐销证据的可能性和危险性。

经过多方考虑,我开口说道,“不要紧。俊夫,一起去吧。”

虽然完全不能舍弃对他的怀疑,但是,毕竟失去绿时那种悲伤的表情不是假装出来的……

在书摊旁贴一张写着“免费交换GBA卡”和你的联系方法,这样你就能结交到你地区的玩家。(李景;16;男;527300;广东省云浮市岔路管理区栗子村28号;兴趣:电玩、看书;)

对于我们三人同去，其他人没有异议。

“不要做有碍警察搜查的事。”小林叮嘱道。

“当然。”我点点头。

但是，既然本不知道应该去寻找什么,也就不能确实约定。

三人上了二层，来到田中房前，脚下感到凉意，房门下有冷气吹出。

“究竟打算调查什么？”俊夫质问道。

我没有回答,默默打开房间。

房间中无数雪片飞舞，简直像冷藏库一样。

从没有玻璃的窗户吹入雪片,窗口侧的床一半以上都已经被冰雪覆盖了。

“好冷！这种地方5分钟也不能忍受！”真理颤抖着叫道。

我们像避难一样躲进浴室，三人不能同时进入，房门依旧敞开着。

不怎么大的浴室单间，一眼看去没什么奇怪之处。

81. 单间浴室（选B）

我检查浴缸是否使用过。

浴缸是干的，完全没有使用过的迹象。

向洗面台下的西式便器看去,什么都没有。

抬头看天井，呈四角形。

“真理。你站我肩上看看天井里面有什么。”

“好的，不要紧吧？我可是很重的哦。”

“有70公斤吗？”

“真是失礼！怎么可能呢！”

“那就不要紧。怎么说我也是男人嘛！”

我蹲下身来，让真理跨上肩膀。

虽然没有穿裙子有些遗憾，但能够透过牛仔裤感觉到……

“不要总想着H的事哦。”

“怎么会呢？没有的事！”我站起身来。还是重，尽管这么想，但也不能开口。

真理将头上的四角板取下，头伸进天井里。

“看到什么了？”

“什么也没有。里面空无一物。”

虽然徒劳，但还是了解到浴室内什么也没有。

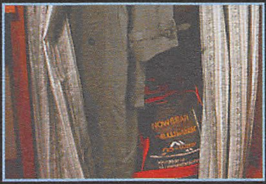
“喂！冻死了！快点！”外面传来俊夫的声音。

我放下真理,急忙向外走去。

接下来是壁橱，虽然刚才已经确认没人隐藏，但行李和服装还没调查。

拉开窗帘，衣架上只挂着灰白色的大衣，下面放着滑雪用的带有脚轮的大皮包。

我蹲下身伸手将皮包拉过来,里面空无一物。肋兜等处也做了调查，连一张纸片也没有。



83. 空滑雪包（选B）

“被犯人偷走了吧。”真理揣测。

“不，不是。绝不是犯人偷走的！”我断言。

头脑中开始浮现出某种设想,“回谈话室吧。”

86. 杀害……的犯人（选C）

回到谈话室，我向大家宣布:“全部事件的犯人已经知晓了。”

“真的吗？那么，杀害田中的犯人也知道了吗？”真理疑惑地问。

87. 杀害田中的犯人（选B）

“杀害田中的犯人？那种家伙我不知道。”我回答。

“那么，就是只知道杀害绿的犯人喽？”

“具有犯人的可能性的人……只有一个。”我环顾大家继续道。

88. 锁定犯人（选C）（犯人的名字输入“みきもと”或“ようすけ”）

“美树本——你就是犯人！”

“我？你说犯人是我？别开玩笑了！傻瓜！”美树本完全没有料到自己会被认定为犯人。

“是啊，不是美树本。美树本根本没有杀田中的机会，而且头部还受了伤。”真理插嘴道。

“伤势有多严重呢？你见过吗？我没有看见,只看见流血。小林也说不像是看上去那么严重。”

“那么，是伪装成受伤的样子？”

“不，当然是使用什么方法特意致伤，比如自残之类。”这是最容易理解的。

肢解尸体的犯人在自己有可能被怀疑的情况下，很难想象会中途实施殴打行为。

因此，俊夫、小林虽然可疑但反倒不像犯人。

美树本哑然失笑，“不相信我也好。但是，那个叫田中的人我却是无论如何都不可能杀他的。自从到这里以后，我就一直待在客厅，除了放行李以外。你说说我怎么会有时间杀人、再将尸体肢解呢？”

大家都屏住呼吸等待我的发言。

我再度发言，“是的。你是不可能杀田中的。尽管利用上二层放行李的短暂时间或许还能杀人，但却没有将尸体肢解的时间。”

“大家听到了吧！”美树本以胜利的口气打断我的话。

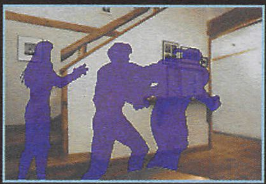
“等待”总是痛苦的，为什么《掌机迷》是月刊而不是半月刊呢？（胡济玮；21；男；210038；江苏省南京市中国药科大学U-05信箱神农路1号；兴趣：上网、模拟器、GBA、PS2、kerate；）

“请等一下！你没有作案时间是因为一直与他人在一起。正如刚才所说，除俊夫以外的人都应该是这样。在听到玻璃窗打碎的声音时，不在客厅的人只有俊夫。”

“那么他应该就是犯人喽。”

“你说什么！”俊夫被美树本的话激怒作势要扑过去。

“好了好了……”我慌忙劝住俊夫。



“所以我开始考虑玻璃窗打碎和事件或许并没有关系。”

“与事件没有关系？怎么可能呢？犯人就在那时逃跑了，难道不是吗？”美树本一副不屑的神情连连摆手道。

“最初大家都是这样认为的，直到绿被杀为止。”我继续道，“刚才再一次去田中的房间，发现从那里出来后，发现由于降雪的原因在走廊中印上了点点湿迹。如果犯人是从外部侵入那里，就应该留下同样的痕迹。哪里有那样的痕迹呢？”我环顾周围，没有人作答。

“即是说，在暴风雪期间有人从大门以外的场所进入的考虑是错误的。杀害田中，杀害绿的凶手一定就是现在我们其中的一员。”

“那你为什么认定犯人是我呢？”美树本质问。

我无视他的质问，转向小林，“小林先生，发现尸体时，你有没有想过看上去简直就是个人偶？”

“嗯？噢，看起来像是人偶，但的确是真人。”小林强调。

“是的，我也这么想。然而，看起来像人偶，不就说明血流不多吗？并且，尸体上没有血气，看起来已经冻僵一半了。”

“虽说窗户打破有风雪灌入……但的确不记着见过很多血。这究竟是怎么回事？”

“最初以为是在浴室将尸体肢解后，再扔到那里的。但浴室中不要说血，就连水滴都没有。犯人并不是在浴室肢解尸体的。”

“究竟是在哪里肢解的？”香山急不可待地追问。

“我明白了！”真理大声道。

“是在外面杀的？在外面杀掉肢解后，由窗外扔进去！”

我略微考虑其可能性，便即摇头，“不。由打碎的玻璃几乎都没有落到屋内这一点，就可以判断出事实不是这样。”

“既不是浴室也不是外面，那么究竟在哪里？”俊夫追问。

我直视美树本的眼睛，对方似乎有些动摇。

“既不在浴室又不在房间和外面。即是说，谁也没有杀掉田中再将其肢解。”

一阵沉默后，小林终于笑了起来，“到底想说什么？你的结论就是镰鼬袭击他的喽？”

“不是那样。我想说的是，那个叫田中的人，既没有被杀也没有被肢解。……对吧，田中先生？”

这次对方明显露出吃惊的神情，美树本为我的话所动摇，其他人也同样大吃一惊。

“你胡说什么呢？傻瓜！我就是美树本洋介，身上可是带着驾照的！”

“那是粘上去的假胡子吧，都快掉了。”

美树本不觉用手摸摸下巴，又马上缩回，随即笑道，“没想到用这种骗小孩的手法。”

“我也没想到会这么管用。”我也笑了。

“他是田中？什么意思？那么那边的尸体究竟是谁！”小林思绪紊乱。

“虽然不知道他是谁，但可以肯定不是田中。那个尸体是被田中，即现在这个美树本杀死后肢解的。尸体是垫在衣服上被肢解的，上面还粘有西装的碎片。不仅如此，就连太阳镜也掉落在附近。然而进行肢解时太阳镜肯定会脱落吧？所以只能认为是犯人特意放在那里的。”

“为了使人认为尸体是田中而特意放在那里吗？”

“一定是这样。我们之中谁都不认识田中的脸。假使没有西装和太阳镜，一定早就考虑到有这种可能性了。”

“但是，那个被杀的人究竟从哪里进来的呢？何时被杀？刚才你不是说过没有人侵入吗？”真理切入重要点。

“是的。我说过没有人从大门以外进入，当然被害者也是从大门进入的，躺在田中的滑雪包中进入。滑雪包是空的并不是因为里面的东西被犯人偷走了，而是由于放入其中已经被肢解的尸体被犯人拿了出去。原本就是被肢解的尸体，当然容易运送。”我一边解谜，一边想象当时的恐怖情景不寒而栗。

“田中吃过晚饭后，一回到自己的房间就将尸体放在窗边，安置好某种装置后，由窗户向外面跳下，之后乘坐预先准备好的汽车行驶一阵，再伪装成在车站的某处公用电话亭给寓所打电话的样子。”



偶很佩服南昌某位叫严俊的仁兄，好像每期都刊有他写的攻略，而且是最新的游戏……（高君；湖北荆州）

全员望着美树本，好像已经没人再怀疑我的话了。

“什么装置？”真理追问。

“玻璃窗自动打破的装置。”

“自动……打破？那种事能做到吗？”

“我认为可以的。虽然不知道正确与否，但试想一下如果这样……”我开始详细解说刚才头脑中瞬时闪过的想法，“犯人由对外敞开的一侧窗户探身出来，将另一侧玻璃窗以风不能吹动的程度固定好，再用1米至2米左右的绳子轻轻捆绑在玻璃窗的板把上，之后将绳子的另一端绑上平板之类的东西，其下再垫绑上手提包的底板。”

“用绳子连接窗户和平板？然后怎样做呢”

“先将那块平板塞入屋顶的积雪中，然后自己再向外跳下。这样一来，经过一定时间，伴随屋顶积雪的滑落，平板也一起坠落。玻璃窗被猛然拉开，撞击到外侧墙壁……“咔嚓！”一声玻璃破碎。平板和绳子自窗户上脱落被埋入雪下。田中，即美树本先生将这一时间预测为十二点左右。因此制作了那封恐吓信，将其放进可奈子她们的房间。这样就为自己的不在场证明创造出了时间，没有任何问题了。”





“为什么要装出被袭击的样子呢？”

“那是因为不希望他人调查窗下一带而不得已采取的行动。并且，给玻璃窗打破时唯一没有不在场证明的俊夫进一步增加嫌疑。”

小林以丝毫不敢大意的眼神紧盯着美树本，“他的作案手法已经明白了。但是，为什么必须采取那样复杂的行动？究竟为什么要将尸体带到这里来？为什么要在我家？”

“这些……如果本人不开口就不得而之了。”我注视着美树本。

这时，坐在沙发上的众人都慌乱地站起身来，远离他而去。



美树本不好意思地笑了笑，将乱蓬蓬的络腮胡须猛然一把扯下。

胡须全无之后的美树本山里男儿的形象一扫而光，冷澈的瞳孔熠熠发光。





“啊，痒死我了，还是去掉好吧？我早就想拿掉它了。先让我去洗洗脸吧。”

还未等我阻拦，俊夫已经飞扑向美树本，“混蛋……我宰了你！真的都是你干的？回答我！”

俊夫扑在美树本身上，死死扼住他的喉咙。我正犹豫着是否应该上前阻止，一瞬间事态逆转了，不知怎么俊夫反背手被美树本按倒在沙发上。

“啊！”俊夫痛苦得大声呻吟。

“你们也不要动！否则他的手腕断了我可不管！”谁都没动。

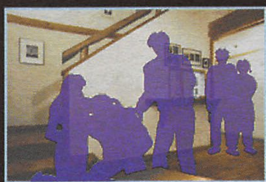
“……真的……真的是你……”小林喘着气说。

美树本按住俊夫点点头，“是我。最开始使用田中一郎的名字预订了房间。当然，那是假名。在住宿名簿上的签名也是模仿那家伙的笔迹，这样就不会因那家伙自己去订房间而遭到警察的怀疑。”

“畜牲！放开我！”俊夫怒吼着。

美树本将扭住手腕的俊夫向我身上推过来，俊夫猛然撞倒在我身上。

真理上前扶起俊夫，俊夫用愤怒的目光回视美树本。



“那个叫绿的女孩是你的恋人吗？杀死她使你遭受如此大的痛苦，我真的很抱歉。到现在为止虽然杀过几个人，但全部都是不得已而为之。”

从他轻描淡写的话语中，我感觉颤栗。这个人是职业杀手。



似乎是要印证我的判断，美树本不知从哪里掏出一把自动手枪。

“为什么……为什么你要杀绿？”我感觉喉咙干涩。

“和你的结论相同，与其说是推理，我想更多的是女性的直觉吧。听说她要去调查有尸体的房间，我便跟随她观察情况，结果在廊下和她突遇。被她指明说‘你就是田中吧’。没有思前想后的时间，只是一瞬间，也不会有痛苦的余暇。”

“别再说漂亮话了！”话虽然出自俊夫之口，但我也有同样的想法。

这个人并没有考虑过杀人。对于他来说，好像只不过是除掉障碍物一般。

小林哀愿般地不断重复质问，“为什么？为什么做这种事？为什么在这里？”

“选择这里当然只是偶然。只要是远离人烟的住宿场所，没有那些认识我们两人面孔的家伙们来，不管哪里都行。”

“田中先生……不，那具尸体究竟是谁？为什么要杀了他？”我再次质问。

“那家伙是搭档。虽说如此，但我们一起的工作，这次是第一次也是最后一次。”美树本摆出一副要回答全部问题的样子，坦然答道。

“什么工作？”

“抢劫银行。推理也算是蒙中了。在冒险行动中我侥幸存活下来，而那个叫南的家伙在死于中途。”

每个人脸上都露出惊讶的神情，我也一样。

“在你刚说出那件事时，我还在提心吊胆地想着自己该怎么做。我一个劲地对自己说‘与自己毫无关系’。”

“为什么杀他？”

“最初约定三七开，但金额比预计大很多，那个混蛋便说想要一半。不管怎么说还是不能信任的家伙，所以我想还是趁此时机收拾他。”

“但是……有必要做那么麻烦的事吗？？”

“或许是很麻烦。但是，钱放在箱子里，要通过快递送到这里，这样就可以避开检查，总之一定会被送到这里。”

凭借快递运送钱……真令人叹服。

“使尸体完全消失颇令人头疼。而且在逃避警察途中，我没有充分自由，所以必须采取巧妙的手法隐藏尸体。”美树本不无得意地继续说，“那家伙有前科，我没有。一旦身份暴露，警察就会立即明白是因为内讧被杀。特意留下从窗户逃跑的痕迹是为了引导警方去搜山，不怀疑同在一起住宿的客人，并且不在场的证明也很充分，绝对不会被看穿。”美树本闭上眼睛低下高傲的头。

“但是，被绿看穿了，所以不得不将她杀掉，于是一切都破坏了。”我继续道。

“嗯，是那样的。到现在为止我还不能理解为什么会被她怀疑。”美树本摇了摇头。

或许绿对美树本被殴打之事抱有疑问吧？

绿和我不一样，她和俊夫、小林是亲密的朋友。

所以，她坚信俊夫他们不会殴打美树本，由此判断被殴打之事是美树本本人编织的谎言。然而，绿未曾想到犯人就在自己身边。

为什么要去调查有尸体的房间？一定是她经过推理做出的决定。于是，便招致了自己的死亡……

“或许你们不能相信，但杀害局外人士这还是头一回。我也不能否认自己做了件坏事。”美树本像是在讲述自己的真实想法。

“那么你打算将我们怎样？”我鼓起勇气提出这一可怕的质问。

“放心好了。我不喜欢大量杀人的，可以考虑别的方法。”

“别的……方法？什么方法？”

“也没有什么特别的方法。只是静待我的钱到达之后逃之夭夭而已。当然你们要相互用绳子绑住身体。不那样的话我也不能安心睡觉。”

“即使挨到明天，这么大的雪，货也到不了。”

美树本似乎没有考虑过这个问题，态度有些动摇，但随即又开口，“如果明天不能送到，就在这里一直等到送到之时，可就对不起大家了。”

接下来，向所有人宣告似的大声说道，“告白时间结束。老板，有绳子吧？晾衣绳也行，可否给我拿来？”

“自己去拿！”小林愤愤道。

“还要让我说第二遍吗？想受伤吧？”轻扣手枪板机的声音。

“想射击就开枪吧。”小林脸色发青抱着双臂靠在墙上。

“你这种态度可真让人伤神啊。”美树本说着，枪口转向小林的妻子今日子一边。

“喂，你要做什么！”

“我不是说过要让你受伤吗，怎么忘了？”

《晓月》里有个地下水域的房间，有只小艇可以推，如果在推下小艇的同时跳上小艇，在小艇撞墙弹起一刹间用二段跳和慢飞可以到那个上面的房间，不用等拿到蝙蝠魂后再来一次（里面有一本书）。（陈欢；广东）

“混蛋！”俊夫嘟囔着，但好像谁也没听见。

“明白了！你把枪放下,我这就去拿。”小林慌忙站起来。

“这就好。其他人也都听好了，如果你们其中有一人反抗，就要全员背负责任。到那时杀谁由我来决定。如果不想被杀，就要让周围的家伙不要轻举妄动，大家相互监督！”

美树本先生……不，对罪犯还是不加“先生”的好。

美树本那温厚的假面被完全撕弃了，现在已经彻头彻尾变成了一个被追捕的穷凶极恶的罪犯。

或许只不过是为了让我们为恐怖所支配而特意表演的新的演技，或许如他本人所说，并没有大量杀人的打算。

但是，即使有这样的想法，也没有尝试的勇气，或许由于我的行动导致其他人被杀，或许那个人就是真理。一想到这里，身体就像被铁丝牢牢绑住一样一动不能动。

小林手里拿了几根绳子，步履蹒跚地从二楼走下，“这样可以了吧。”

“不够啊。好吧，首先从男人开始绑，只用绳子一端反背手绑上,一根绳子绑两个人。绳结我会检查。绑松了的话，就射击你老婆的脚。”

小林依照美树本的话，首先把俊夫和我反背手绑起来。

绳子深陷肉里几乎让人失声呻吟，捆绑得非常牢固。

“对不起。”虽然没有必要，但小林还是开口道歉。

接下来是香山和春子。再往下是可奈子、亚希和启子。

最后绳子剩下一条，剩下的人也只有小林自身和真理。

“正好，先用绳子一端把她绑起来。……不……等等！你把他绑起来！”美树本向真理命令道。

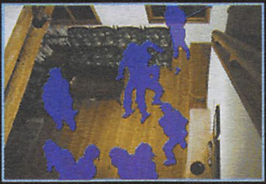
据美树本的判断，还是最后剩下女人较好吧。

真理脸色泛青，紧咬嘴唇。

“喂，快点！”美树本举枪催促道。

真理毫无办法，只好向小林走去。

小林木然地将最后一根绳子交给真理。



“喂,我们必须采取行动。这样下去，所有人都会被杀！”俊夫在我耳边低语道。

“但是，他说没有杀人的打算。”

“混蛋，你怎么能相信他的话？你以为他真的会一直这样看着我们吗？”

俊夫的话是对的。即使最初没有杀人的打算，但结果也未必始然。

因为真打算杀人的话，必定会遭到大家的拼死反抗。

为防止反抗才特意说了谎言!

现在怎么办？所有人都被绑住不能动，已经太迟了。

但是，或许只要不反抗就不会被杀？拙劣的反抗反而使情况更加恶化。

俊夫急不可待地催促,“喂,我牛仔裤的口袋里放着水果刀。你把它拔出来。”

俊夫显得并不冷静。是否该听从他的话呢？

真理正在捆绑小林，只有现在做决断。

我迅速将手伸进俊夫的裤兜，美树本现在只注意真理的动作。

“不对，不是那里！是左边的裤兜。”

手指摸到硬的物体。“是了。”我轻轻用手指将它慢慢拔出来，是折叠式的。

我反背着手灵巧地打开小刀，开始一点一点切割捆绑手腕的绳结。

这时真理已经捆绑好小林。

“让开一下！”美树本推开真理，上前检查绳结。

绳子还没有切断。

“这么松可不行。你离我远点！”美树本扬了扬手枪。

看真理远离至服务台处，美树本开始更牢固地捆绑小林，手枪别在腰带上。

绳子切断了。

“不这样可不行。”美树本满足的口气。

该死！俊夫切断绳子还需要时间……

正在考虑的瞬间……不知何时真理拾起滑雪杖，在美树本的背后高高举起。

“为什么做那种事！”我几乎喊出声来。

切断的绳子自手腕脱落……我迅即向美树本扑去。

我飞扑过去和美树本从腰带上快速拔枪几乎在同时。

幸运的是，美树本产生了一瞬间的迷惑，不知道真理和我先射击哪个好。

待美树本不理会真理，将枪口对准我时，我的身体已经重重地撞到美树本身上，两人一起倒在了地上。

从美树本手里飞出的手枪落在真理脚旁发出钝响。

“真理!快把那个拾起来!”在小林的叫喊声中,我和美树本抱在一起在地板上上下翻滚。

我压在美树本身上双手死死扼住他的脖子,使尽全身之力。

但是，或许是由于刚被捆绑的原因,手上麻痹使不上力气。

突然，身体下方的要害处被

一次相逢，便定“终身”——每月定期掏银票“迎娶”回家。（庄伟；25；男；361004；福建省厦门湖滨南路57号金源大厦17楼天健华天；兴趣：GAME、MUSIC、FOOTBALL；）

猛踢了一脚。

我大声呻吟着，按住股间在地板上打滚，痛得不能站立，瞬间全身汗水直淌。

畜生！我不行了。

“把那个交给我吧。”听到美树本的声音，我的视线向上移动。

只见真理正双手握枪对准美树本。

“别动！……不然我开枪了！”无畏的话语伴随颤抖的声音。

手腕也在颤抖，准星摇摆不定。

“放下枪。我不会射击你那可爱的脚的。我也不会杀任何人。”美树本自信地向真理接近。

真理举起手枪闭上了眼睛。

“不要闭眼，真理！”说话间我也闭上了眼睛。

转瞬间，一声震耳欲聋的轰响传来。

……一片静寂。

睁开眼，和闭上眼之前的情景几乎一样。

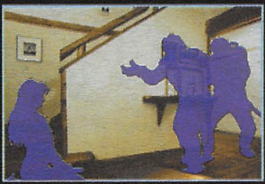
所不同的是，真理摔了一个屁蹲，美树本歪着脑袋，身后站着俊夫。

不可思议的是，尽管俊夫的双手被捆绑着，但却在身体前方紧握着拖把柄。

终于，美树本双膝跪地颓然向前倒下。是真理射杀的吗？

“不会吧，真的打中了？”连开枪之人也大为惊讶。

“真理的子弹在那里呢。”俊夫抬头望向天井。



“那这人怎么……？”

俊夫得意地笑着举起拖把柄。

“我用这个给了他一下狠的。”

“可是，俊夫，你的手……为什么？”

捆绑手的绳子没有被切断，依然牢固地绑着。

“这个嘛？我对自己身体的柔韧性颇为自豪的。”

说着话，俊夫将捆绑着的双手自脚下从前面绕到背后。

对我来说简直不能想象有这样的动作。

“透！不要紧吧？”真理手里的枪掉在地上，向我这边跑过来。

听到真理的声音，痛感恢复了。

“嗯……我还可以。”

“你受伤了？哪里？”

“没什么……”我好像才清醒过来。

俊夫用小刀切断了捆绑小林的绳索。

“接下来，这家伙怎么处置？”小林揉着手腕走到昏过去的美树本身旁。

“虽然恨不得立刻杀了他，不过还是先绑上吧。”俊夫显得出奇地冷静。

美树本被几根绳紧紧绑住，真理将大家的绑绳都松开了。

如果绿也能安然无事，即使感到恐怖，或许以后也会成为快乐的回忆。

俊夫拾起真理掉落的手枪，表情复杂地低头看着被牢牢捆绑在地的美树本。

这时我突然想起了一件重要的事。

如果暴风雪停止，就将有二亿元的快递送到这里。

二亿元……为了这笔钱导致两人死亡。

对于某些人来说，这是一笔可以夺去许多人生命的巨款。

俊夫似乎注意到我的视线，转过身来，我们静静地对视着。

一瞬间，在我们之间像是有种静电般的感觉。

终于，俊夫露出悲凉的笑容，举起手枪，右手指操作着什么。

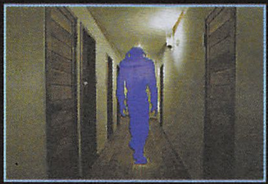
随着“咔嚓”一声，弹舱脱落掉入左手，再将弹舱扔向我。

我不安地接过来，感到异常沉重。

“这种制造麻烦的东西还是由你保管吧。”

“嗯，好的……”

“我去她那里看看。”话音刚落，便迈着沉重的脚步离开客厅。



她？……是在说绿吧。

这时，我模糊地想起有关自动手枪的知识。

刚才真理向天井开了一枪。也就是说，应该从弹舱里有新弹送入枪膛。

只用一只手便拆下弹舱的俊夫会不知道这一情况？

回想起俊夫的话，我顿感不安。

这时，突然传来一声清脆的枪响。

为什么？俊夫……我在心中呐喊着，颓然跪下用手撑住地板。

杀人犯还活着，为什么你必须选择死？

大家都显出一副不明所以的样子一齐望向天井。

“刚才……是枪声吗？”

我点点头回答真理的质问。

“……但是……但是，弹舱不是在你手上吗?究竟是……”

我已经没有解释的气力，只祈求早一刻摆脱这场噩梦……

终

杀人事件篇ED4——俊夫的自杀

我的钱全买书了，我要打游戏，又要看书，妈妈给钱！（姜坤元；12；200092；上海市大连西路201弄1号911室；兴趣：打GAME、逛街、看漫画、打电脑、和同学玩、搜GAME店；）



「青之天外」 覚醒

「青之天外」觉醒



作为HUDSON公司出品的超人气系列——《天外魔境》的最新作，《青之天外》将于今年10月24日登陆GBA。这部被担任原作的著名制作人广井王子称为“和迄今为止的《天外魔境》完全不同的”新作究竟会给热烈期待它的玩家带来怎样的惊喜呢？下面就让我们一起来看一看吧！



一、故事背景

“青之大地”是一个繁荣的国度，在天帝的保护下，人类、蜥蜴族和鬼族等众多种族幸福地生活着。不料，在它的都城——大都突然出现了大批的妖怪，于是大都陷入了魔界手中。就在这个消息在各地传播时，手持神秘古书的主人公在这块大地上出现了。而与此同时，旨在将世界之都——大都魔化的妖魔一族也占领了复活的大都市“青之城”、浮在空中的“魔人城”等城市，并且最终揭开了位于大都的魔界封印。于是，为了挽救处于妖魔手中的世界，一场人魔大战就此展开。

值得一提的是，根据玩家为主人公所选择的名字和性别的不同，本作的开头也有四种不同的模式，这可以说是一大创举了！

千人祈祷篇



在世界之都——大都出现了众多妖魔，为了镇压这些妖魔，人们决定进行“千人的祈祷”……

上帝的古文书篇



青之海被染成了红色。在港口城市的船员旅馆里，主人公抱着自己沉重的头，仿佛刚从梦魇中醒来。然而，他刚刚下船就又陷入了空想中……

虽然我们不相识，但我希望我们能通过交流成为朋友。（文国宾；18；男；537000；广西玉林市大西路20号；兴趣：上网、玩游戏、旅游；）

大和的柄者篇



主人公刚从奇怪的梦境中醒来，就发现枕边站着一位身被巨大吊钟的男子。看来，这名男子就是刚才在平安宫入口处见到主人公被暗黑士兵袭击时拔刀相助的人……

降伏狂尸篇



主人公在坤民村与狂暴的怪物“狂尸”战斗时被其击败并昏迷。当她从奇异的梦境中醒来时，发现自己已经被救到该村的村长家里了……

二、舞台设定


■青之大地


■加尔达王宫

在本作中，玩家活动的舞台是具有东方风格的奇异的青之大地。在这个奇异的国度里，大家可以看到古代中国式的街道、充满日式风格的房屋、蒙古特有的大草原、以及像泰国那样满是密林和黄金的世界。在此基础上再加上以后出现的“超未来世界”，这块大陆绝对可以称得是“不可思议的世界”。而其整体建筑风格上所表现出的古代汉文化气息,会使中国乃至东南亚玩家感到无比的亲切。当然，这种风格也应该会引起那些欧美玩家对神秘的东方文化的向往和兴趣。


■智者森林


■青之城

三、登场人物



游戏的主人公设定采用了目前最流行的帅哥加美女,主角由玩家扮演,名字自然也是由玩家来决定。当然如果有人不认识日文或者是太懒,也可以使用设定好中的名字,男孩子叫做“テンラン”(天蓝),女孩子则叫做“アオイ”(葵),都是年龄只有16岁的少年。如果选择不同性别的主角的话,所经历的冒险路线当然也不会相同。


■男主角


■女主角

游戏中人物的造型设定非常出色，充分体现了青之大地的神秘气息。本作的人物数量众多，除了在《掌机迷6》里介绍过的十一名同伴外，玩家在冒险过程中还会遇到各种不同种族的人物。这些人有邪有正，有的会对玩家有所帮助，有的则需要玩家与之火拼。

魔界人物

里面有很多无用的东西，封神榜还可以一些，应该多一点排名前一点的流程攻略，就会收视大大喔！（笑）（哈睿；12；男；730030；甘肃省兰州市城关区水车园小学（六六）；兴趣：玩GBASP；其他：祝掌机迷越办越好！）



梅代克斯 MEDICUS

这位只有一只红色巨目的老人是个谜一样的诗人，玩家会在不同的地方遇到他。



魔法院 静 MAHOUIN SHIZUKA

狂傲的贵公子，魔界一族的族长，是企图将大都魔化的罪魁祸首。



六道王子 RIKUDO OHJI

身高5米，拥有强壮身躯的怪物，经常发出巨大的吼叫声。



胧式部 OBORO SHIKIBU

她像幽灵一样没有实体，并极为仇视天帝及其手下。



百鬼中将 HYAKKI CHUJYO

使用比自己身体还大的战刀的剑士，为了获得更强的力量而在世间游荡。围绕着“鬼角”而与天下丸纠缠不清。



砂夜见 SUNAYOMI

谜一样的预言家，居住在水月家里。能通过用五色沙做画进行占卜。要想请她占卜，就必须带去她指定的礼物。



卡拉 KARA

能操纵大多数盘踞在魔界的怪物的妖女，不相信人类的爱与慈悲，残酷且极端冷血。



王一万 WAN E WAN

能够将死人炼成狂尸,并操纵其来攻击玩家。而且，他还在研究将活人直接炼成狂尸的方法



琥珀 KOHAKU

为了追求美丽而袭击了一千名少女的女鬼，被封印在“千日洞窟”中，是黑曜假面的妹妹。



黑曜假面 MASKED ONYX

他是琥珀的哥哥,右半边脸被黑色大理石面具遮住的贵公子,据说在面具的下面连接着异度空间。

四、游戏系统

为了充分体现游戏中高度的自由性，本游戏在系列惯有的基础上进行了不小的改进，让人感觉像是全新的系列呢！

1、自由情节系统。本作采用了自由情节的系统设定,也就是说故事的进行并不是以主人公为核心、随主人公的行动而变化的。在游戏中,有些村庄或城市会在玩家不知道的情况下被毁灭。而遇到被袭的村庄时，玩家既可以选择去救援,也可以继续自己的旅程。另外，在游戏中即使对关底BOSS的战斗失败，也仍然可以继续游戏。

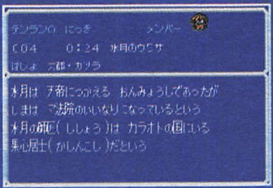
2、自由仲间系统。顾名思义，也就是说玩家可以自由地选择与自己共同战斗的伙伴。当然，根据玩家行动顺序的不同遇到的伙伴也不相同，而且有些人是不能同时加入到玩家的队伍中的，

任天堂，你是最帅的。（丰峰；17；男；314416；浙江省海宁市袁花镇文浜路5号1单元102室；兴趣：游戏、漫画；其他：除了游戏与漫画别无它物。）

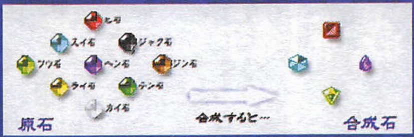
例如果心居士和神乐，十兵卫和暗之右近等。因为收得的同伴对后面的剧情有一定的影响，所以，玩家在寻找同伴时务必要注意这一点。

3、敌人参数自动生成系统。为了达到情节上的自由，游戏中使用了敌人参数自动生成系统，即敌人的参数是根据玩家的游戏进程来决定的，无论玩家按着何种顺序来进行游戏，该系统都会为敌人设置合适的参数以使其与玩家的实力保持平衡，让玩家可以自由行动。由于采用了这种系统，即使是同一种怪物，其能力也会因玩家实力的不同而产生较大差异。

4、日记系统。由于本作采用了自由情节系统，所以玩家在同时引发几个事件时经常会有一种不知所措的感觉，而由于每个人进行游戏的顺序也各不相同，玩家也可能会因此而产生不安的情绪。为了消除这些不良情绪，游戏中采用了日记系统。在游戏过程中发生的事件及其进度都会被记录下来，这样玩家们就不容易出错了。而且，大家还可以通过与朋友比较日记来了解相互之间游戏过程的差异。要是想再次体验全新的故事情节的话，恐怕就要将日记清除，从头再来了。



5、魔法石系统。在青之世界里，没有类似于其它RPG游戏中的可升级的魔法，取而代之的是独特的“魔法石”系统。在青之大地上，所有神秘的能量都储存在魔法石中，每一种魔法石都有其特有的能量,在战斗和移动中正确地使用它们可以获得理想的效果。使用魔法石需要达到两个必要条件:一个是要有足够的MP值可供消耗；另一个就是使用魔法石对智力有一定的要求,使用者的智力要高于系统设置的最低值才能使用。魔法石是一种消耗品，使用之后就会消失，只有打倒敌人才会获得。所以，要想拥有用之不竭的魔法石，就必须不断地击败敌人。魔法石分为“天



然魔法石”和“合成魔法石”两种，“天然石”能量有限，要想获得更大的魔力，就要使用“合成魔法石”。“合成魔法石”是用天然石经过合成机加工而成的，其中一部分可以直接合成，另一部分则需要玩家首先将获得的合成石分解，获得合成方法后才可用合成机批量生产。当然，玩家也可以尝试自行制作新的合成石，也许会有惊人的发现呢！另外，玩家还可以在改造屋中将魔法石与自己的装备合并，来提升装备的性能。经过改造的装备不仅可增加相应的参数，还可以获得特殊能力，如果经常进行这种改造，相信一定能够获得超强力的装备吧！

6、通信系统。本作采用了目前非常流行的通信系统，玩家可以通过使用通讯数据线来和朋友分享游戏的乐趣。游戏中可供交换的内容共有三种，分别是：日记、魔法石和物品。通过交换日记，玩家可以相互了解对方的冒险经历，以供参考；而交换魔法石和物品，则可以使玩家在较短的时间内获得强力的道具，从而大大减少时间的浪费。



看来，这部《天外魔境》的续作的确注入了不少新的、流行的元素，除了出色的美工设计、独具特色的游戏系统和高自由度的剧情外，其厚重的世界观、层出不穷的事件、广阔的地图、优美的音乐和超大的容量也一定能让玩家感到满意。当然，这一切都离不开游戏开发人员的辛勤工作。下面就让我们一起来看看，在这款人气大作即将发售之际，他们想对我们说的话吧！

工作人员心口相传



游戏监制·池田淳



画面设计·荒井弘二



剧情设计·白水薰里

我们的口号是“玩游戏吧！”

—— 请问本作的制作理念是什么呢？

荒井：游戏的原作广井王子先生曾对我说：“现在的RPG不是RPG。”游戏的画面和片头在向电影化发展，剧情和登场人物是最初就设计好的，玩家只需要按着制作者的设计进行即可。但是，我们是玩着能自由谈话的RPG长大的人，在游戏中，去往何处、要做什么都是由自己决定的，而由此所产生的结果也会使我们既忐忑不安，又兴奋不已。因为我们觉得这种感觉很重要，所以广井先生在最初就决定制作一款这样的“游戏”。

白水：本作虽然拥有《天外魔境》系列固有的以日本为中心的东方式的世界观，但是我们的目标是制作与迄今为止的《天外魔境》系列不同的游戏。

—— 应该有很多的FANS都在长时间地等待着这款系列的最新作吧？



池田：是的。有这么多人在等待本作，真让人感激。开始时，大家都只是催问说：“什么时候推出呢？”随着时间的流逝，大家会发火说：“快点儿推出吧！”（笑）

—— 制作这个游戏花了多长时间呢？

白水：这个游戏的推出延迟了很长时间，从开始制作至今共花费了2年多的时间，在此期间，曾经因为游戏容量等问题将游戏推翻重做，从零开始修正，真的很辛苦。

—— 试玩时给我的感觉是游戏的容量很大，内容丰富多样，真是让人惊讶啊！

荒井：想把不断涌现出来的想法都放入一个游戏里确实让大家觉得辛苦。程序员是最辛苦的人。我觉得这次能够把全部的内容分毫不差地制作出来，真的是很了不起啊。

白水：最初，程序员被企划告之只需做64MB，但是在中途，程序员觉得这是不可能的，就放弃了。后来虽然做成了128MB的游戏，但仍然觉得这是近乎于不可能的事情。

想按着喜欢的玩法自由地组合故事情节

—— 本作最有吸引力的地方是什么呢？

荒井：当然是采用了能实现自由剧情的“创造剧情系统”（CSS）了。玩家可以去任何地方、做任何事情。因为反正是在玩游戏，所以每个人都会有自己的玩法。

白水：比如说，收集魔法石、尝试制作新的合成魔法石，或者将魔法石与装备合并制成强力武器等等。在赌场赚钱也不错，赚钱也是令人愉快的哦！



荒井：在迄今为止的RPG中，即使需要收集魔法石，也总是让人觉得“战斗=赚取经验值”，它与故事情节是不相关的。但是，由于本作引入了魔法石系统，战斗与故事情节息息相关。我认为这一点是成功的。

白水：还有不必一定要进行升级工作这一点。

荒井：即便是按着故事情节来玩游戏，也仍然不知道下一个目的地，这就是目前电影风格影响游戏的证据。随便去一个地方不也很好吗？我觉得即使不借助于固定的剧情，也可以靠各种要素获得不同的乐趣，这难道不好吗？

白水：所以，即使有登场人物愿意加入你的队伍，你也不必将他们全部收为同伴。如果你讨厌某人的话，那就不妨拒绝他的请求，因为那只是一个用来推动游戏进程的选择而已。虽然有关底BOSS，但是不必在意他，按着自己的玩法去寻找乐趣吧。

荒井：如果某个村子被袭击的话，就会向玩家求救。如果玩家置之不理，村子当然会被毁灭。即便如此，也能继续进行游戏。关键是“要以主人公为中心来环游世界”。

能不能别再送海报了，我连天花板上都粘满了。各位小编可以把钱聚起来，送一些有用的小玩意儿，像GBA挂带什么的。
（钱东；17；男；215151；江苏省苏州市许暨关镇吴县中学高二10班；兴趣：电玩、音乐、看书、发呆；）

不必全力通关，
要慢慢地无拘无束地享受它的乐趣！

——本游戏可对应通信数据线，这样做的目的是什么呢？

荒井：在这个游戏中有各种各样的小故事，由于玩家的选择不同，有些同伴是无法遇到的。当发现自己没见过的人时，可以通过“Diary”指令来查看别人的日记，由此来获得见到此人的方法。还可以交换魔法石和道具。通过与朋友们的交流，可以扩展出新的冒险世界。

——问：玩游戏时难免会战败而死，那样的话有没有设定诸如扣钱之类的惩罚呢？

白水：没有。游戏会继续下去，不会扣钱扣物。如果是输给关底BOSS的话，就会失去被夺取某件道具，但是游戏仍然可以进行下去。这是RPG游戏中前所未有的尝试。



——这样的话，我觉得本作应该是根本不需要“攻略”的了。

荒井：我可不想采用按着攻略书来进行游戏的玩法。现在的孩子们什么都靠攻略书，一边看书一边玩游戏，我认为那实在是太可惜了。对了，虽然不提供攻略，但是有一条情报，那就是：在野外行走时，如果沿着道路走，就不会遇到敌人。

——那么，请你们对玩家说几句话吧。

荒井：我希望大家不要以通关为目的，或者不要以快速通关为目的，要在游戏中做自己想做的事情，寻找自己的乐趣，慢慢地进行游戏。

白水：如果将魔法石与武器或防具合并的话，就会出现意想不到的效果。探索这些组合方法，再配合



以“策略”指令，在战斗时就能组成超强的队伍。我希望大家一定要以组成这样的队伍为挑战目标，也希望有人可以创造出更强的战斗队，能超过我创造的合并魔法石加“策略”组合的队伍。

池田：本作与迄今为止的RPG游戏不同，它是以RPG的根本为目的的RPG游戏，因此我希望大家都能玩到本作。我虽然因为工作关系玩过很多游戏，但是私底下却玩得较少。不过，这款游戏很有趣，以致于我为了它而夜不能寐。各位，你们一定要尝试一下本作啊！

——非常感谢各位的合作。

PS：本访谈及文中部分资料来源于日本任天堂官方网站，有删节，特此声明。





青之天外

完璧攻略

GBA	厂商：HUSDON	发售日：2003.10.24
类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

战斗菜单

- こつげき：攻击
- マ石：魔石
- まもる：防御
- よける：回避
- つよさ：能力
- もちもの：道具
- ひじゅつ：特技
- かばう：保护
- にげる：逃跑
- さくせん：战斗指令

移动中菜单

- もちもの：道具
- マ石：魔石
- つよさ：能力（分基本状态、特技、装备信息和持有道具）
- さくせん：作战
- そうび：装备
- ひじゅつ：技能
- にっき：日记（就是记录自己完成的各个项目，有很详细的说明）
- せつてい：游戏设置

最终攻略始动

开始的时候从天上飞下一个光球，一直飞向大都都城，同时光球还吸引了很多恶灵的跟随，而且越来越多。不过在光球飞进城门后恶灵就被挡在了外面，好像受到什么阻挡一样的散开了。这时我们就要选择主角了，先选择主角的性别，这里我们先选择默认的男性，接着起名字，那么就还叫mine吧。



在都城里接受到头头的委托要去送一封信，来到都城的外面街市上，没走几步就遇到了3个莫名其妙的神秘家伙，而且说完话后就都消失了。先不要管这个了先出去再说。继续往下走，然后接连不断地出现一个年轻女子的身影。当出现3次以后就会强制遇到魔物的攻击。勉强击败3个魔物后主角还是不支倒地，醒来时自己已经躺在了一间宿屋的床上。原来自己昏倒以后被这里的老婆婆给救了，谢过人家之后就可以出来了，另外游戏的存档是要在宿屋里完成的，就是和柜台对

《掌机迷》越来越经典了，越来越接近生活了。我想多数玩家一定是“无产阶级”，希望小编能介绍一些物美价廉的东东，人活着是为别人活得更好，那么《掌机迷》的存在就是为了“无产阶级”玩得更好。(转下页)

话存档，一共有3种选择，分别是：存档并休息(需要金钱)；只存档(不花钱)；只休息(花钱)。出来后可以先逛逛，要想快速熟悉这里的地形的话还是去买张大都的地图比较好。接着我们就可以出去了，现在要先找到一个伙伴的说，出来后前往**ギオン**寺，来到这里后一直往上走会看见一个和尚，只要愿意出500块的话他就愿暂时帮助主角，看在初期就先收下这个雇佣伙伴吧。

收了这个伙伴以后就可以去寺庙下方的**ロクハラ**了，在这里前往**モウケン**将军的府邸里面和将军对话后他便会把主角一行人带到右面的大房间里。



不过刚进去就发生了意外，天下丸带领部下闯了进来，将军的部下立即冲了上去，不过变身后的天下丸还没有动手那两个士兵就跑了，**モウケン**将军只好求助于mine，只要现在有够一定的实力那就接受委托。胜利后结果还是让那家伙给跑了，从**モウケン**将军那里知道这个家伙原来是大都内的一个盗贼。这里建议还是多练习一下接受打架任务，不仅可以得到不少的经验同时还能得到不错的装备，注意要多弄点回复就是了。解决了这里以后就要前往一开始的出来的地方——天帝宫。一直来到宫殿内部，这里正在进行着祭祀活动。一直往上走上祭坛前两个法师会拦住我们询问是否有**タカラガイ**，选择是的话就会被让进去（因为剧情原因开始主角就会携带着**タカラガイ**。其他的入手方法最后会单独给大家罗列的）。和祭坛前面的法师对话后选择使用**タカラガイ**，这样1000个**タカラガイ**就全部收集完毕了，仪式也正式开始。不过不知道什么原因，魔法阵好像失去了控制的样子，不断地膨大，而且把祭祀的法师也都吸了进去。这时台上的魔法院大人亲自出马，释放了一个强力魔法后，只见一片刺眼的白光后主角等人就什么都不知道了。



再次醒来后，这里的地形都改变了。如果这个时候出来的话就会和正往里面走的独眼怪人**メティツクス**相撞，接着还会把**こもんじょ**交给主角后就走了进去。看看地图，现在大都内还有两座塔没有去的说，先过去瞧瞧吧。过了桥以后左面的塔现在进不去，外面虽然有很多宝箱比较让人流口水，但是无奈杂草丛生没有路可走。到右面，这里的塔倒卖是开着门，一直来到顶层，中途还会遇到不少的箱子，在3层可以看见墙上有个壁画，调查的话能得到关于妖刀的信息（是否要调查关系到后面剧情加入的人员不同，调查后面有右近加入，不调查有忍者加入）。走进最后的房间真是着实的吓了一跳，地上一个大眼睛，还好像在动的样子。接着会出现一个亡灵包围了主角一行人，为了保全自己mine还是举起了刀。这个家伙HP高大500，对于初期的我们来说有点棘手，但是不是说打不过，这里就要看大家的装备了。



完成了这里就要出发到外面了，走出来后先四处转转吧，下面可以到**ヤマト**的小国（这里应该就是日本吧），在进入这里后那个和尚就会告别了，真是的。

在走进一间房子后眼前再次闪过开始时候的那个少女的身影，不过却什么也没有发生。来到上面的平安宫，门关着和旁边的武士对话，如果选择战斗的话就要干掉两个HP各200的武士，然后门就会打开，走进去会再次看见那个少女的影像。



不过进来后又是一群的武士，真是的还是先逃吧，外面的用魔石花了大力气才干掉，这回现在的实力说什么也不成的。看来要先收一个同伴，去大都上面的天鬼山，穿过上面的铁门来到里面的山洞中，一直走到最里面的一个建筑“天鬼のトリデ”后上楼，在楼上看见地上躺着3个人，而天山丸也被倒挂着绑在柱子上。正当我们要离开的时候，他便会求mine把他放下来，好心的mine还是救了这个盗贼。等他下来以后要加入我们的队伍中，在答应先去**モウケン**将军那里道歉后正式成为自己的伙伴。下面的那个洞穴暂时还是不要去的好，去的话天山丸开始会警告，再不听的话他就要离开队伍了，而且现在的实力也不是很好打。见过**モウケン**将军后就可以出来了。

来到大都右面的城市**ツャンハイ**（上海），在这里可以更新一下装备，可以补充一下装备(在道具店还有魔石的合成器），另外这里还有火车和赌场。有兴趣的朋友可以先到赌场里试试手气。好了以后乘坐火车前往九龙。来到这里的**レン**研究所的地下室，天啊，这家伙不会在搞人体



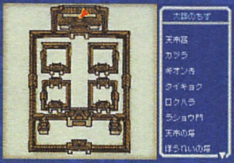
实验吧，先不管这些了，把那个独眼人给的道具交给这个里面叫レン的人后会得到他给的装备，不过还要去取两样道具。这回再次前往那个会让天山丸逃跑的山洞就可以了。来到里面，调查冰面，BOSS就会出现。不过随着我们等级的增加，这回这个老怪的等级也跟着升了，不过还是通过艰难的努力干掉了这个家伙，然后调查水取得重要道具“银之水”。

接着去上海上面穿过那个温泉村后右面有个山洞，一直来到最深处，这里看见一个带面具的人在一个被冰冻的人那里，看见mine等人后召唤出魔法阵后就离开了。先把台子上的石头“青のスイツョウ”取到手，然后到右面看看，原来那冰里面是个漂亮的女子，不过现在我们也无法去救她。如果现在回上海的话能碰到那个独眼的僧人。等他走后去九龙的研究所里。按照レン的要求把两样东西拿给他。

来到研究所刚走到地下室的楼梯口就听见下面有说话声，进去后看见一个威胁レン先生，同时还把实验台上的两个人给控制了。mine和天山丸冲了过去，和レン先生一起将那家伙打跑（只要把两个召唤出来的手下打倒即可，事先要准备多点回复和解毒药）。然后把两样道具交给レン先生后就可以制造出スイツョウの杖了。这个道具就是青之城的钥匙，同时取得道具后レン先生也会加入到队伍中。接着就按照レン先生所说前往青之海。



来到大都左下面的テンシン，在这里最下面左侧的那个木头房子里和老人交谈，花500块租条船后就可以上路了。出了海以后一直往上行，进入被浓雾笼罩的小岛以后一直走到尽头，レン先生看完那本全是“乱码”的破书后，告诉要把那个スイツョウの杖插到中间的台子上。当スイツョウの杖插上的一瞬间，大地不断地晃动，一阵白光后，青之城的门出现了。现在把周围的4个台子上的头盔样的东西收到中间的光柱上，要对应好



颜色。当全部放好后4个光点汇集到スイツョウの杖上，在空中出现了那个游戏开始时候围住主角的那个神秘人，这里他要输入密码，其实就是主角的名字。在输入以后地面开始晃动，小岛的岩石不断地破裂，一座古老的城堡从地面缓缓升起，青之城终于出现了。当レン先生离开队伍前往城堡的控制室后我们就可以出去了，前往ヤマト，在这里最下面的地方和船边的人对话，然后花100块乘坐上小船前往下一个地点アユタユ。这里出来后沿着小路来到左面的城市,刚进来就遇到一个蜥蜴,和他对话后就会发生战斗(全部选是,否的话就不会战斗),不过大概5、6回合以后他就会离开。在这里再次遇到了那个和尚，对话后要是给他2000的话他还会加入到队伍中来。等他进来以后我们就在这里乘坐这的特有水上交通工具前往一个小岛。来到这里的武器店可以买到天地之魔箭矢（后面的剧情需要用到的），出来后再次遇到了那个蜥蜴，这次还是要交手，不过中途要输入一下自己的名字的说。等他再次离开以后我们就可以乘坐水上工具返回最初的城市了（需要倒车的说）。不过在下一个小岛值得注意的是这里的北面有另一个青之城堡在，不过那里大门紧闭还不能进。



回来以后出了村子,沿着路一直往下走到右面出现路口的时候走上面,来到新的村子バロン。在这里有个很多的瀑布，如果大家注意的话可以看见瀑布的最下面是一个洞口。穿过了瀑布后下来,在一个小木房的旁边有个忍者和一条小船，对话后把天地之魔箭矢交给他以后就可以上船了。穿过瀑布以后来到バロンの大穴,出来以后往上走到村子里,进来以后发现这里被瘴气所笼罩,所有的人好像都被石化了一样不能行动了,在往左准备出村子的时候突然冒出来4个幽灵把我们围住了。大家正要迎战的时候从上面出现了一个剑客右近。只见妖刀的刀光一闪，4个幽灵已经被消灭了，同时右近再次挥剑将这里的瘴气消



终于找到了喜欢的杂志，太高兴了。我会挽回以前的，保持现在的，继续将来的。（田越文；15；男；014010；内蒙古包头市昆区钢18 16栋51号；兴趣：游戏、漫画、音乐；其他：让我们成为朋友吧！）



除后就离开了(不调查大都塔内的壁画不会有这个剧情)。穿过左面的小桥后来到上面的忍者村,刚进来就看到了在大都塔上干掉的那家伙，不过他很快就离开了。来到最上面的房子，忍者头目已经倒在了地上。和忍者头目对话后选择答应帮助他去左面的魔城消灭那里的BOSS，（这里其实有不同的剧情，如果在大都的时候不调查塔内的壁画,我们进入房间后再出来，忍者头目就会从房梁上跳下求我们帮忙解决魔城的BOSS，同时塔内的那家伙出现,一起冲到屋子外面后再次进屋和忍者对话，忍者就能加入），接着就前往左上的魔城吧。

出了忍者村子以后一直到左上边的くろゆめ城，调查门以后剑士右近出现（如果是忍者加入的话，这里进不去就会带我们到右面的地下通道潜入），这里大家要选择是否要右近加入到队伍中，有伙伴自然不能不要，选择是以后，右近举起妖刀跳起一挥,便把使用结界封住的门给打开了。来到2楼以后会看见地面上有2个机关,踩上以后机关就会亮，同时也会把相应的道路给铺好。先踩左面的，然后一路往下踩上全部的机关，返回来以后



踩右面的，这样就可以到达中间通往3楼的楼梯口了。接着从右面绕到4楼梯后，右面滑下去一直往下走到中间，最后到达5楼的大厅。在这里见到被绑架的忍者的老大，他已经被封在了球里面,同时敌人的手下リクドウ王子出现，双方拿出武器，在动手前一个声音叫住了リクドウ王子,原来是最初在大都塔里干掉的那个家伙--おほろ式郎。接着おほろ式郎让リクドウ王子前往大都的魔法院，等他走了以后おほろ式郎就会亲自动手,这回他的实力可是不能小看，最麻烦的就是他那带负面效果的特殊攻击很烦人。经过艰难的苦战,おほろ式郎终于体力不支。右近走上前去使出绝技--怨灵刺杀剑，右近一点突将おほろ式郎刺死在黑色的魔石上，同时那个被绑架的家伙也得救了。随着魔石的破碎和くろゆめ城的坍塌,周围村子的瘴气也消失了，回到忍者城以后，和尚就会离开队伍。同时被救的忍者头目会把ハンゾウのてがみ交给我们，然后告诉我们把这个交给コノハナ神社的神主，另外还能得到しのびのひかり玉。告别众人以后正准备出门，右近突然站起来叫住mine，原来他已经想好了，要和主角一同前往。接着就是返回ヤマト了。

回到ヤマト以后，出了村子来到右面的コノハナ神社，在最里面和神主对话后把ハンゾウのてがみ交给他。他看了以后就会拿出サクラのとうろう给mine，并要mine去ヤマト的平安宫救わかな姬。来到平安宫外，这回对付这些武士简直就像是切菜一样容易了，干掉门外的两个后，进来再干掉6队后（这里要注意对话后里面的一定要选择“否”，选是的话就被哄出来了），径直冲进宫殿，在右上面的门进去就会见到コクヨウ假面，轻松地干掉他以后就会招出魔法阵后逃跑,接着游戏开始时候看见的那女子会再次出现



在眼前，从这个房间左面的门那里上去，来到茶室。这里会看见一个画着樱花树屏风,调查屏风以后把サクラのとうろう放到屏风下,然后mine就会进入屏风中。里面的樱花树飘落着粉红色的樱花，简直就是世外桃源,然而就是在这里的一棵大树旁,封印着我们要寻找的わかな姬。把她救出来以后她会一直叫着水月这个名字,同时还会提到魔法院和大都。看来这件事情一定和大都的魔法院有关联,带她出来以后会再次看见那独眼僧人，对话后他自己进入宫殿内，我们也该前往下一个地点--大都了。

来到大都后一直往上前往水月那里，可是在最里面的都城门口却被一个火轮挡住去路，要进去就要干掉这个家伙，好在现在4个人对付这家伙不算怎么难。不过要注意最好使用水属性的攻击，同时加血不要少带（我们攻击他一次也会因为被烫而损HP），干掉他以后可惜天地宫现在关着门。去右上那个主角开始时候出来的地方カシラ，在里面和右上面的门卫对话后，わかな姬说明原因后门卫就会放行。来到最里面和小孩子对话后就会被引到一个台子那里，接着过来一个女人，在台子上走了几圈后，上面出现一个神秘的图案，看来是要我们自己去找水月了。接着前往テンシン，从那里前往カラホト。

这里坐的船就是那个很漂亮的龙头船，花100块就能到カラホト王国。从上面的大房子穿过去以后再次看见那个独眼僧人，等他走了以后沿着沙漠的小路前往首都カラホト，在这里和王宫外

光盘可以加入掌机游戏的广告和预告画面，还可以插一样掌机新闻和GBA配件的设置。（许悦；16；男；361003；福建省厦门市夏禾路189号银行中心806；兴趣：动漫游；其他：希望喜欢口袋妖怪的玩家及一些RPG玩家与我交流。）



面的士兵对话后输入自己名字,然后进去找国王。一直来到3楼的王座，哇，这个国王虽然没有头发但是确实是个漂亮mm的说。和国王对话后按照旨意前往。出了首都以后一直往上就能进入**カナン**山脉，穿过山脉后在中途的路口走右面来到**カナンのとうだい**，在塔的最上面见到了国王提到的那个国心居士。对话间国心居士好像感觉到了什么似的急忙到塔顶，果然，他的徒弟水月隐藏在那里，并抢走了塔上的宝珠准备复活魔城。在水月离开以后国心居士就会加入了。接着前往王宫见国王，在国王那里国心居士告诉国王他的弟子水月已经得到了天之宝玉和地之宝玉。然后带者居士回青之城堡找**レイ**先生。

来到城堡以后**レイ**先生会告诉大家城堡已经都建好了，等**レイ**先生去研究室以后找到旁边的4号机器人对话，把**レイ**先生换到队伍中，然后返回**カナン**山脉。接着赶往**カラクム**沙丘，他的位置在这里首都的右面沙漠中,需要到河的右面往上才能到达。进去后没有走几步就被一阵风吹了



出来，大家全部昏了过去，幸好被刮到了下面的城市里,当醒来的时候已经被这里的人们救了。再次返回去躲过旋风以后来到中间的塔那里，然后国心居士会让我们前往**カナン**山脉。在去国心居士的那个路口往上，走到有很多黑色栅栏的地方穿过栅栏来到山谷中。在山谷中看见地上有个带眼睛的兰色石板，调查后请**レイ**先生解读那上面的文字后回去找国王，这次国王就会把**マジンのふえ**给我们。拿着**マジンのふえ**再次返回那石板的地方,对着圆形的门使用**マジンのふえ**,门打开以后大家在里面启动机器后,随着一阵晃动机器升空了,原来这个是飞行工具（以后再在陆地上使用**マジンのふえ**就会把这个飞行器召唤来）。

现在虽然可以上塔了，但是为了多个伙伴队伍中一定要有**わかな**姬。先返回青之城换了人以后调整一下装备大家就前往**カラクム**沙丘那座塔吧。在上塔之前请好好地调整装备和必需品，备好以后就可以出发了。使用**マジンのふえ**召唤出飞行器后就直接飞进去吧。来到沙地内，在中途可以看见在水月家里那个女人，在正在地上画着奇怪的图案。等她离开后继续深入，一开始的狭长地带要小心不要因为沙子塌陷掉下去，尽量走中间和墙边。上楼后就要通过地上的流沙到达新的地方。来到塔顶后，大家刚靠近水月就被强大的力量弹开，同时**マ**法院出现还把水月封了起来,可见此人的能力如何。虽然国心居士给他把封印解开，但是他还是要和众人打，总之大家要小心，注意在他快要死的时候会回复体力。经过艰苦的战斗终于把水月打倒，但是他还是不甘心，在最后的一击时**わかな**姬冲了上来，把魔法挡在了自己的身上，为了让水月摆脱**マ**法院的控制，**わかな**姬上前说服水月,即使被水月打掉胳膊后还是走向他。最终在**わかな**姬的感化下水月恢复了本来的面目，可惜残忍的**マ**法院看见水月已经摆脱了自己的控制再次痛下杀手把水月封在水晶里，同时把众人击飞，就在他要给众人最后一击的时候，在水月家的那个女子突然出现，并告诉**マ**法院大都已经魔城化了。听完后**マ**法院就急忙离开，把消灭众人的任务交给了那女子，在她变身以后就要再次进行一场战斗。需要注意的是她的有混乱效果的魔法和对火属性的耐性，在胜利后黑色魔石和塔一起消失了，水月的封印也解开了，带着天地宝玉众人离开。回来后水月把**わかな**姬的胳膊接上后要求和我们要一起，选是答应吧。



回到这里的首都后，风沙已经消失了。回到大都那里去水月家里，不过在去之前先整顿一下装备，现在武器店已经可以买到新的武器了。整顿完毕以后前往大都的水月的家里，这里已经完全的魔界化了,通过右上面的魔法门来到魔界。穿过魔界后来到**バ-ラト**，这里有几座塔，在右上面那间的最上层和里面的大仙人对话后可以得到**青のあかし**，然后来到上面的那间，刚上了台子就看见下面出现了魔法阵，同时百鬼中将出现，里面的大仙人前去阻拦，却被其轻轻一推就不见了踪影，看来来者不善，抽刀迎敌吧，在战斗前天下丸也会赶来帮忙，可惜不消一个回合就被打

现在很多游戏都根据漫画改编，那么光盘中可否加几首动画的主题曲？感激不尽！（陆敏聪；18；男；528100；广东省佛山市三水巴西南镇华侨中学高二14班；兴趣：看漫画、动画、玩游戏；）

倒了。这个家伙是个完全的力量派家伙，当他要使用超重击的时候一定要使用防御来抵抗，不然轻松就会被秒杀的。如果有能力的玩家就要合成点物理攻击为0的魔石，这样就轻松多了。胜利后天下丸就会离开了，然后和仙人对话后调查台子上的雕像并带走。一路往下出了和尚那的建筑后乘坐飞行器通过山脉飞到沙漠的都城上面穿过カナン山脉后，一直往上就能进入冰雪的山区，穿过这里就可以看见一个カルイ村。



来到村子后，在左上的小房子里和小孩对话后答应他的条件后，然后来到右侧的海边，和海边的那人对话后再调查他旁边的海象拉的小车选择是就可以乘坐了。出海以后一直往上走，在到了上面的冰原就能看见一个山洞，下车后进入山洞。一直来到山洞的最里面，这里可以看见一个台子，把战胜百鬼中将后得到的那个マオウぞう放到台子上，上面的门就开了。在里面的碑文写着踩踏四个台子的顺序，要想知道方法队伍中就要带着会鸟语的レイ先生。调查以后按照上、下、右、下、左的顺序踩，石碑那里就会出现一条路，进去后下到里面，这里一定要小心那些机器人，只要被碰上我们就只有等着收尸的份了。然后边躲边跑来到右侧的楼梯，下来以后这回躲避的方法是要靠黑色方块吹出的气体阻挡敌人然后趁机逃脱。取了宝箱后再下一层，这里会遇到电流的阻挠。接着下层地面的方块踩上后就会爆炸，提心吊胆的花了很大力气才来到最下层，这里有一个雕像，



调查下面的宝石封印就会爆开，里面是一个机器人。还好这个家伙会跟随我们，要是打起来可就要命了，被封在这么阴险的地方一定绝非善类。

飞回到青之城堡，在它的上方通过山脉绕过去可以看见一个遗迹，在遗迹的2楼调查机器平台后，机器人就会走上去，下来后各项能力均大幅度增长。这里提升以后然后前往ヤマト左面的アスカ，在这里可以看见有被石头挡住的洞穴，只要调查的话就可以在里面得到机器人的装备，这样机器人的能力再次提高，同时这里还能得到ロウランのカギ。另外在碰见析疑人的村子坐海豚来到第二个小岛后那里还有一个石洞，全部取



完了后回到析疑人的村子，然后沿着路一直往右下走，在一片密林中来到ガルダ。进来后再次看见独眼僧人，等他走后直接前往王宫见国王。答应国王的条件后下来，和1楼的神官对话就可以得到ガルダのはね，在出了王宫以后就会遇到操虫人カ-ラ，然后她会召唤出一只大蜈蚣来攻击我们。这个家伙不是很难对付，只要留意蜈蚣的麻痹攻击即可，成功后出了王宫前往神官指示的シリョウの谷，它就在这里的右上面。来到シリョウの谷后被一座大门挡住去路,使用ガルダのはね后打开门。进入后要绕开地上的毒物，不要被喷到，喷到了就会中毒的，穿过这里以后一直往上走，来到レイヤック城，这里应该就是刚才那操虫女的老巢了，进了城以后要小心地上的液体，如果踩上的话就会中毒和封魔法。尽量少踩，不过第一层上楼的时候必须踩黄色的水，这样对战斗很不利。这时就要利用楼梯不断地上下，很快4人的封魔就能解开，而且不会遇到敌人。一直来到顶层，这里会看见那个原先一起组队的和尚，如果调查黑色魔石的话就会看见这个房间其实是制造出来的假象，而那个女人一定就是妖怪（真是搞不懂，这家伙又不是唐僧，干吗骗他）。现在被迷惑的和尚说什么也不听，只好先退出来返回那个大门那里，从那一直往下来到一个村庄，在这里的城堡中找到一个叫ビタ的女人后，从他那里得到救和尚的マ-ヤのバングル，然后再次返回和尚处，这次在进门前会遇到操虫人カ-ラ的阻挡，这次她召唤出来的是一个大蛾子，虽然这个BOSS防御不是很高，但是使用头痛的混乱攻击十分的讨厌，而且カ-ラ会使用封魔让我们不能使用魔石，因此在战斗前要做好准备。干掉她以后原来她就是在和尚旁边的那个女子，果然就是妖怪。进去后对和尚使用刚才得到的マ-ヤのバングル，和尚就会清醒过来，同时也是消灭敌人的时候。魔石破碎以后就可以离开了，前往上海。

来到上海首先在下面看见那个和尚，这次给他7500块后他就会加入到队伍中来。然后下了山后到右面的武器屋里，花150000块就可以买到天地之塔的钥匙“金のカギ”，这回回到大都。还记得开始的



小弟再次强烈请求木木君再版《PG》第一期，我们不怕炒冷饭，因为作为掌机迷的我们岂能错过《PG》的创刊号呢？（吴锭基；广东）



时候大都的那个锁着门的地方塔吗？现在拿钥匙过去开就可以了。塔外遇见ワン・イ－ワン，看见他带领2个僵尸进了塔，跟着进去后突然四周的灯全部点燃，并飞上楼。来到顶层再次遇到那个秃头的ワン・イ－ワン，开始他会召唤出僵尸来对付我们，好在都是垃圾货色，干掉后他就会吸收全部的火焰变身，战斗的时候他会使用诅咒的招数，让我们每行动一次就掉HP和MP，艰难的胜利以后，ワン・イ－ワン再次变身，不过当他走到画面的眼睛那里时候，已经没有力气了，随着他的消失，周围的火焰也都熄灭了。现在我们应该都中了诅咒,首要的是要先把诅咒祛除。



在青之城的宿屋回复后,机器人告诉要到温泉去解决自己现在的状态。找レイ先生,带他到上海上面的温泉。来到温泉处和老板对话,结果レイ先生要先到他的研究所,赶紧再去九龙吧。来到九龙后却又犯难了,レイ先生居然把钥匙忘在了青之城,还要再跑个来回的说。来到地下室取了宝箱内的道具后然后再回青之城,レイ先生就会研究出特效药,这回大家的异常状态就全部解决了。治疗好以后就要继续伸张正义了。出城后再回来，突然城堡开始不断地晃动，赶紧前往3楼的控制室，原来百鬼中将带着另一座红色的魔城前来进攻了。

レイ先生启动城堡的飞行部分，同时向敌人开炮，但是在双方张开防护罩以后炮火对水都不起任何作用了。还是要出动陆面部队了，由于有



白鬼中将，天下丸会要求加入，接着就一起潜入敌人的城堡吧。在调整好队伍后去找レイ先生要完道具，然后从卖道具的2号机器人那里一直上去找到7号机器人，乘坐龙头飞船后，レイ先生会利用炮火的集中攻击打开敌人的防护罩，趁着防护罩修复之前大家潜入了魔界城。来到里面后,先下楼，然后来到尽头乘坐红色眼睛地方的电梯上去，这里就是敌人的雷射炮的控制室，这里要干掉2个控制雷射炮的机器人。接着返回开始的地方，楼梯右面就可以走了，一直来到最上层，搬动开关后下面的电梯就可以使用了。接着左面再次搬动开关后上楼干掉3个机器人，接着从开关的房间下来到最下层，路上的几个宝箱一定要拿啊，其中一



只里有个天下丸的专用武器，攻击力直赶机器人。来到最后的控制室，在关闭机器的时候百鬼中将突然出现，再次干掉他。在天下丸变身后，魔石也破裂了，敌人的魔城在烈火中沉入大海。胜利以后摘下眼镜的レイ先生冲大家微笑，原来她是个大美女啊,居然才被俺发现的说。

不过正在大家沉浸在胜利的喜悦中时，突然那个假面人通过魔法阵潜入到了青之城中，并劫持了わかな姬。等他走了以后前往ヤマト左下方的イカルガ，来到右上的宫殿，进来后假面人再次出现在大家眼前，通过魔法阵一直追到真正的房间后，终于见到了わかな姬。不过来到后假面人已经杀了わかな姬,不过更让人惊讶的是,大家到处寻找的天帝之剑居然就在わかな姬的身体里



面。假面人拿着剑以后就会离开了,众人看着わかな姬的头不知道如何是好,但是水月一定要让わかな姬复活。前往智者の林。到了那里以后水月让mine前往ヤマト右下的神社取“心木”。来到神社以后把水月的信交给神主以后，神主就会找来“心木”，回到水月那里把“心木”交给他以后，他就独自进了屋子，大家趁这个时候可以去练练级。

从青之城出来以后前往温泉村，在中途会碰到在空中飞翔的魔法院的手下那白痴王子，虽然HP高的吓人，但是是个不禁打的家伙，中途就会被打的坠下去。先到温泉村补充装备，买几个青之水。接着去温泉村右上面的山洞。来到原先取道具的那地方后发现那个被封的女子已经不见了，而在原先放道具的台子上见到了假面人，而且在这个时候，那个复活的女人面目狰狞地也走了过来。开始会先和那女子战斗，她能力不是很强，但是会使用HP吸收的魔法，因此需要消耗一些时间，干掉她以后，假面人冲了下来，抱起倒地的那女子。让人意外的是这个女子是她的妹妹，而他为了救妹妹才和众人作对，真是悲哀的人。不过既然我们把他的亲人杀死了（好像我们

POCKET兵工厂这个栏目非常好，有些技术性的文章要多登一些，发扬一下DIY精神。（马政宇；20；男；310023；浙江省杭州市西溪路551号；兴趣：电玩、篮球、足球、音乐；）



成了反面角色的说啊），他要报仇就是理所当然的了，要干掉拿天帝剑的假面人确实比较棘手，不仅使用封魔术让我们无法使用魔石全体回复(这时候就是使用青之水的机会了，不仅全体完全回复，而且死亡的队友也能一起重生），而且经常出现的连击、超重击、全体攻击都让人胆寒。在要干掉他的时候还要注意，一定要把自己队友尤其是主角的HP弄到2/3以上，不然他死时的最后全体超重击会打破您的一切付出（强烈的复仇意识就是厉害啊）。胜利以后天帝剑也到手了，虽然没有现在的装备攻击高，但是技能基本可以秒杀现在的所有喽罗，而且是全体的，不过需要消耗自己的300多HP来发动。现在去水月那里的话，他应该就完活了，需要先把わかな姫组到队伍中，然后再换其他人才能让她正式归队。接着就去大都吧。



来到大都后发现这里已经完全被魔物占领了，到处都是被破坏以后的废墟，已经没有那个大都城的样子了。一路进到大门，在门厅里可以回复体力存档，完了后出来走左面。这个原来挂着“太极”二字的街市如今已经全部被摧毁了，刚进来就看见和尚居然在这里，再次给他点钱雇佣他吧。在穿过这里的时候要小心不要踩到地上的毒液，不然会损失很多的体力。接着再绕到右面的寺庙里，从右面的门走出去，来到天帝宫的门口,调查门，mine就会使用天帝剑，在得到共鸣后门自己打开了。来到天帝宫内部，一直往上走，快要到宫殿的时候受到了操虫女カ-ラ的阻挡，这个家伙居然还没有死。虽然还是招了只不错的虫子，但是这回一定要让你永远休息了。干掉她的虫子后，她就会露出自己的本来面目，原来也是一只虫子，对付的时候要多注意自己的体力，要是被她3连击打上也不是很好玩的。最后在和尚的奥义中カ-ラ消失了，看来这个妖怪对和尚的打击不小。一直来到魔法院所在的地方，调查石碑后回复体力并存档。进入地下那用人的枯骨铺成的道路来到下面一个眼睛的传送点，进去后会看见传送门，只要不断地走进带一面墙的传送点（从墙那面进入）,就可以到达ふういんの间。走到上面的台子那里再下来就和魔法院碰面了，当他走到台子上以后就念动咒语把3块石碑破坏，同时召唤出两条龙攻击我们。胜利后众人步步逼近魔法院，正在这时突然一条青龙出现，夺走了mine手中的天帝之剑。在魔法院破坏了地上的青之眼以后一起来到了魔界。在魔法院和红色魔石合体后巨大的魔物机器人复活了，同时一击就把远处的寺院化为一片火海。mine等人被甩了出来,拿回天帝剑以后沿路返回，却遇到一个鬼火,还好像故意给我们带路一番引我们前去，一路跟到天帝塔。

来到塔的顶层，在青之眼上坐着游戏开始时出现并围着mine的那人，要不是水月叫出声来，谁也不会晓得他就是天帝。在天帝的帮助下众人才得以回到青之塔，回来后和尚再次离开。接着把レイ先生加到队伍中，前往上海，在那里一直往下会看见一个发光的遗迹--やくそくの地。调查门后通过レイ先生的解读后输入主角的名字后大门打开了。来到最里面调查方台子后，就会看见远古留下的录像，同时放完了以后上面的盖子也打开了，得到消灭机器人的专用装备之一——ひかりのうつわ。

接着前往ヤマト先把和尚再招回来，毕竟他现在的3连击可是相当有用的。招回和尚以后前往第一次遇到析疑人的地方，乘坐水上的海豚前



《掌机迷》VOL.6确实不错，希望继续做好，希望赠品多一些，光盘更多内容，这更超值。（梁泉兴；14；男；529100；广东省江门市会城镇新会区龙昌路北三巷三号302；兴趣：玩游戏、电脑软硬信息、打乒乓球；）



往小岛ダナン乘水上工具去小岛ニライ。到了这里以后来到村子中往上走到这里的祭坛处，会看见长老在这里（这个剧情是没有得到析疑人这个伙伴时候的情节，如果取得析疑人的话就看下面的特别说明），然后长老就会通过祭坛的青之眼把主角一行传送到一个洞窟中。来到地下后，往里走有一个祭坛，和祭坛上面房间中的独眼人交谈后，他就会招呼其他同伴给我们进行取得最终武器的仪式，而最终的武器就是聚集青之力量后用天帝之剑打造的最终兵器--ひかりの剑，而这些力量就是从我们的伙伴和帮助过我们的人那里取得的。当力量集中到一起后形成了一个青色的魔法球，mine缓步走上前，举起了天帝之剑后，所有力量聚集到剑身，最终兵器诞生了。得到武器后独眼人会再给我们一个ダ-マのしんぞう，这个是飞行器的武装强化配件，有了这两样东西就可以进行最终决战了。回来后召唤出飞行器后来到内部，走上台子把得到的强化装备放上后，飞行器就会由兰色变成红色，剩下的就是整理装备进军最终BOSS了。

来到这里以后打掉魔物机器人头就可以潜入了，来到最深处就是最终BOSS了。途中每到一个新地方就会遇到一个以前的BOSS，不过现在打起来应该没有任何问题了，只是来增加些经验值的说。来到最终BOSS处，变身后的BOSS其实很容易打，主角装备上最终武器后，使用这个武器的特技5倍攻击，对于BOSS的各个部位基本上一下一个，不过打他的身体各个部位他是还能再生的，只要打碎了下面的魔石后，战斗就会结束，异常简单的最终话。最后mine举起手中的剑将红色的魔石打碎，随着魔石的消失，魔物机器人也毁灭了，天空中飘起魔石破碎产生的碎屑，随着碎屑的消失，大地恢复了往日的生机……

没有不散的宴席，携手拯救了世界的各个伙伴各奔东西，开始了自己新的生活。虽然分别是让人伤感的，但是大家还是不愿意再次走到一起来，毕竟是和平而充满生机的世界是人们需要的。



主角不同开头

——男主角开头2：主角醒来在テンシン，下楼以后那个天帝的灵魂再次出现在主角的面前，并给了主角一封信要他去大都找水月。来到大都以后先去寺院里收和尚，接着去将军俯，和将军对话以后一起跑到右面的屋子见到天下丸在偷东西，完了这个剧情以后天下丸会逃跑，接着去天帝宫完成仪式，醒来后出去时遇到独眼僧人，按照上面剧情发展即可。

——女主角开头：开始拿了信以后走出天帝供，一直往下会见到天帝的魂魄,接着往下走会遇到わかな姬，接着就晕了过去,当醒来的时候已经被救到了クンミン村的村长家里。当村长来后会把你带到左面的房子那里,里面有绑着的两个人。同时村长会委托你去九龙找レイ先生，答应后拿着信前往九龙，这里一直往上到达上海，从上海乘火车到达九龙以后去右下的研究室，给レイ先生看完信以后带着他去村长那里，レイ先生看了两个僵尸化的村民以后就会让其他村民抬到研究室帮他们治疗。等他们走以后村长会给我们一些钱和封信，先拿这封信去找レイ先生，去他研究室B1，之后等他帮你解读后就可以拿着去找温泉村上面山洞的魔石和天鬼山的水了,按照上面流程即可。

——女主角开头2：昏倒后的主人公被和尚所救，并把他带到了ヤマト。可以行动了以后就前往大都,和门卫要了千人乞愿的道具后进入大都的天地宫,把道具交给法师。在大都寺庙里花500块可雇佣那个和尚,前去完成仪式。醒来后出去时遇到独眼僧人……（这个基本就和上面的一样）

《PG》应多做一些游戏年鉴及游戏之深入且图文并茂的研究，而游戏则不论新旧。（谭嘉庆：18；男；510180；广东省广州市东风西路180号之202房；）

关于我方的其他成员

■ 忍者：攻略中已经提到了加入的方法。

■ 析疑人：当剧情出现魔法院让那白痴王子去干掉析疑人的时候（大概在完成右近或者忍者的剧情后），前往析疑人的村子,乘坐海豚前往小岛,在那里发现被封的析疑人,对话后帮他解封印。返回大都前往将军的官宅,在原先第一次见到天下丸的房间里找到青之钥匙后出来回去找析疑人。然后他让你寻找宝箱，宝箱就在シリョウの谷下面那个城里面，开了宝箱后拿里面的东西就可以救他了。他加入后后面的剧情就会改变，在小岛的遗迹得到青之船，另一个得到潜水的装备，然后从得到船的那里潜水就能来到地下遗迹取得最终的武器ひかりの剑。这样就不会出现在小岛的祭坛上的传送情节了。另外析疑人可以打开世界上的所有青之宝箱，其中有不少好东西。

■ 神乐：这个需要运气,收她就不能收果心居士,收果心居士就无法收她。根据手头的一些情报好像要特定的游戏时间去才可以,她在地之宝玉的神殿。神乐加入时剧情稍微要发生些变化,但是基本流程还是上面那个样子,大家按照玩即可。

武器的特殊效果组合

关于武器的特殊效果有的不一定就要下列的武器，其他武器也可以，有的就必须用特定的武器来改造，这点大家要注意。

● フレア、ストリ－ム、スト－ム、サンダ－四种魔石改造マオウの剑：给予敌人1体会心一击，但是自己2-3回合不能行动

● エルヒ－ラ－（4块）改造ティアラ：每回合HP、MP回复10

● ジン石（2块）、ウイズアップ（2块）改造ガラのうでわ：装备后使用魔石消耗MP变成75%

● ジン石、ウイズアップ（3块）改造ガラのうでわ：装备后使用魔石消耗MP变成50%

● カイ石、エルヒ－ル（3块）改造カラホトの剑：我方1人HP恢复１７６－２０８

● ハリ－アップ（4块）改造ヘツドギア：装备后我方1人两次行动

魔石效果一览

テン石	瞬移到以前去过的村庄
リタ－ン	迷宫脱出
フロ－ト	减低遇敌概率
カイ石	恢复自己的HP45
ヒ－ル	恢复我方1人的HP64–96
エルヒ－ル	恢复我方1人的HP176–208
フルヒ－ル	我方1人的HP完全恢复
ヒ－ラ－	恢复我方全员的HP100–120
エルヒ－ラ－	恢复我方全员的HP200–240
キュア	我方1人的状态完全恢复
キュアノ－ス	我方全员的状态完全恢复
ヒ石	使用火对敌1体进行30点伤害
スイ石	使用水对敌1体进行30点伤害
フウ石	使用风对敌全体进行30点伤害
ライ石	使用雷对敌1体进行30点伤害
フレア	使用火焰对敌1体进行120点伤害
エルフレア	使用火焰对敌1体进行250点伤害
バ－スト	使用火焰对敌全体进行120点伤害

本以为D版《我们的太阳》会没可玩性，但后来发现画面、音乐和情节都很不错啊，希望和我有一样想法的能试一试。（杨帅；内蒙古）

エルバ–スト	使用火焰对敌全体记性210点伤害
マグマ	使用熔岩对敌人全体25点伤害，同时附加减速效果
ストリ–ム	使用水对敌1人造成100点伤害
ウェイブ	使用水对敌人全体生成80点伤害
エルウェイブ	使用水对敌人全体造成180点伤害
フロスト	使用暴风雪对敌人1体造成70点伤害，同时附加冰冻效果
エルフロスト	使用暴风雪对敌人全体造成70点伤害，同时附加冰冻效果
スト–ム	使用风对敌人全体造成70点伤害
エルスト–ム	使用风对敌人全体造成110点伤害
ガルスト–ム	使用风对敌人全体造成160点伤害
サンダ–	使用雷对敌1人造成2次各30点伤害
エルサンダ–	使用雷对敌1人造成3次各60点伤害
ライデン	使用雷对敌人全体生物造成60点伤害
エルライデン	使用雷对敌人造成120点伤害
ガルライデン	使用雷对敌人造成200点伤害
レイ石	使用光对敌1人造成伤害
ソルレイ石	使用光线对敌1人造成伤害
ノヴァ	大爆炸对敌人造成大伤害
クリア	敌人全部的状态恢复
パワ–	我方一人的攻击力上升
パワ–アップ	我方全员的攻击力上升
ガ–ド	我方一人的防御力上升
ガ–ドアップ	我方全员的防御力上升
ハリ–アップ	我方全员的速度上升
ウィズアップ	我全员智力上升
パワ–オフ	全部敌人攻击力下降
ガ–ドオフ	全部敌人防御力下降
スピ–ドオフ	全部敌人速度下降
ウィズオフ	全部敌人智力下降
ミスト	全部敌人命中率下降
スリ–プ	敌人全员睡眠状态
コンフュ–ズ	敌人全员混乱状态
スト–ンオフ	封印敌人全员的魔石
シ–ルド	使敌人物理攻击伤害为0

T.T.C：关于这个T.T.C是相当于任务委托模式，和游戏主线剧情没有任何的关系，但是大家也不要小看这个T.T.C，他是完全可以当成一个游戏来玩的。游戏开始的时候大家先去上海，在上海的T.T.C本店里和红色的老鼠对话后，花500块买一张T.T.Cカ–ド成为会员，然后和蓝色的老鼠对话就能进行任务模式了，在任务列表中查看任务表，然后选择任务去完成，完成以后能得到相应的报酬。同样拥有这个卡可以到任何一间T.T.C的店里去接受任务。

全部魔石合成表



心想打机却没机，想要买机不容易。我没SP做基底，丧失本钱买掌机。（李儒润；广东）



天外大世界





TURTLES 忍者神龟

曾经在FC上的经典动作游戏—《忍者神龟》终于发售了！早在2个月前KONAMI就公布了其忍者神龟系列将登陆GBA，相信有许多玩家已经期待了很久了吧！现在我们终于能够在掌机上感受到当初FC时代那3部作品的风格，体验到《忍者神龟》系列游戏的独特魅力。

GBA		
厂商：KONAMI		发售日：2003.10.21
类型：ACT	价格：29.99美元	其他：——

游戏中和以前一样可以选4个人物，每个人的武器和攻击方式是不一样的。（老玩家可别骂我还说这些干吗,这可是为了新手而说的嘛）

4名角色的一些相同攻击方法：A跳跃。B用各自的武器攻击1下,对着敌人连按可以发出连击。下+B往下方攻击。上+B往上方攻击。前+前+B前冲攻击，攻击距离远。按住B键至能量2级或3级时可放出各自最强的绝招（DON的3级绝招可以改变飞棍方向）。R键或AB键同时按下发动必杀技，攻击到敌人自己会损失HP。　顺便说一下，DON不能两段跳，只能用棒头往上顶（下+A）；LEO可以做下蹲动作，其他人不行。

说完了动作，玩家们熟悉操作后就可以开始通关啦。以下攻略为NORMAL难度。HARD模式与NORMAL模式的区别在于敌人的防御力增高且攻击速度变快，某些机关的运行速度也会变快。本作共有18关，前16关要求玩家用各个人物通过他们自己的关卡（每人4关），然后即会出现最终2关，这2关是能够选择人物的,不过在EASY模式中是没有这2个版面的。汗，少了点吧...



LEO版面攻略

■ ACT 1：开始有一些机器狗，容易对付，顺着路往右边走能看见箱子,里面有HP回复药1个。接着进入下水道来到第2版面，此时有3条路可以选择，选左边–右边–左边的路线可以得到1颗水晶；选右边–左边的路线可以吃到回复药还可以得到水晶哦！选右边–右边的路线在取得HP回复药之前干掉所有的机器狗就能得到水晶。经过不同的路线后来到下水道底端，解决几群流氓和机器狗之后便可把小孩救出。注意这里会首次出现会丢炸弹的人，注意躲闪。



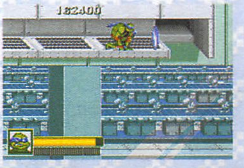


■ ACT 2：开车射击关卡。玩家要对

这一期推出的《口袋百问》真得很棒！适合我这种口袋FANS的口味。海皇牙万岁！（龚渤；21；男；430070；湖北省武汉理工大学东院马房山校区185号信箱；兴趣：玩GBA、看球、踢球、评球；其他：祝《PG》越办越火红！）

准迎面而来的机器狗进行炮轰,还可以使用3个全屏炸弹。相对容易的一关。在中途之后干掉8个机器狗可以取得水晶1个。最后破坏阻挡的门即可过关。

■ ACT 3：本关出现的敌人都是忍者，某些人会使用刀、棍子、激光枪等强力武器。快速杀光敌



人是不受伤害的好方法。开始后向右走，乘电梯来到3层便可看见HP回复药。本关分支在第3版面。往上走的话可以取得水晶哦！如果此时需要HP的话可以先去下面吃。最后来到S门处进入。

■ ACT 4：BOSS。可在战斗中补充1次HP。要点：在它后面攻击会很安全，它每次转身时一般会用手来抓玩家,此时最好在它后面。BOSS放导弹时就站在它下面砍吧。在HP少于一半后BOSS会进行跳跃攻击，跳3次后会硬持几秒，此时也是攻击它的好机会。



RAPH版面攻略

■ ACT 1：开始会有一些流氓,人数不多,来到如图位置会看见1块水晶，爬上墙壁即可取得。之后在房子的另一侧也有一枚水晶，下方的箱子里能获得回复药。接着爬上墙壁来到第2版面。在第1和第2幢以及第2和第3幢大厦中间破坏箱子可得到回复药。一路来到吊桥处如图右边的墙壁上可发现1枚水晶。往下杀到底层就可以过关了。







■ ACT 2：BOSS战。可在战斗中补充1次HP。这个家伙在小于一半HP时会把斧头换成棍子来进行攻击，有一定难度。玩家最好等他发完招数后再去攻击，这样可以避免BOSS直接伤害到你。用冲撞来抵抗他扔过来的棍子是很好的办法！



■ ACT 3：此关是横向驾驶摩托车，到达终点且快过对方即可过关。用B键来加速，A键人车一起跳跃，方向键上和下来选择赛道。在开车过程中一定要注意汽油量，看见加油瓶就吃。有一些障碍物离的比较近，敏捷的动作是闪避的关键。在开始不远处撞开2个路障如图各有1枚水晶在里面。







■ ACT 4：BOSS关。可在战斗中补充1次HP。这关有ACT2的BOSS帮忙一起对付流氓帮，不过帮不了你多少，而且敌人也是盯着你杀过来的，要谨慎一些，他们的人很多，最后的1个家伙就是他们的老大了,只要一上一下地引诱他的旋转攻击，然后再冲上去猛K一顿，如此一来他就挂的快了。



DON版面攻略

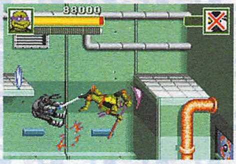
■ ACT 1：开始先解决一些流氓后顺路右行，不久有个能下去的地方可以吃到回复药。之后往右走来到如图位置下去可以得到1枚水晶。在第2版面的第2幢大厦下面木箱上有1枚水晶，木箱破坏后能得到回复药1个。接着上楼顶继续往右干掉几群流氓即可过关。



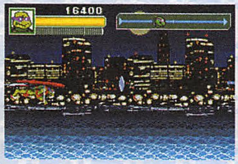


■ ACT 2：本关比较简单，一开始要先把这扇门的两个开关打开。先去左边房间吧，进门打坏木箱便得到回复药，之后跳上平台向左走到电脑处把门的1个开关打开。之后出去，来到右边的房间向右跳到电脑台上打开另一个开关。出房间后进入中间的大门来到第2版面。这里的人不是很多，但首次出现用弓箭的忍者，他们每次上来2个，只要注意打法即可轻松搞定。在上楼途中要躲过激光，这里也能得到1个回复药。爬上楼后可发现左边有个木箱，里面有一枚水晶。拿到后跳下来向左一路杀过去，最后进门过关。



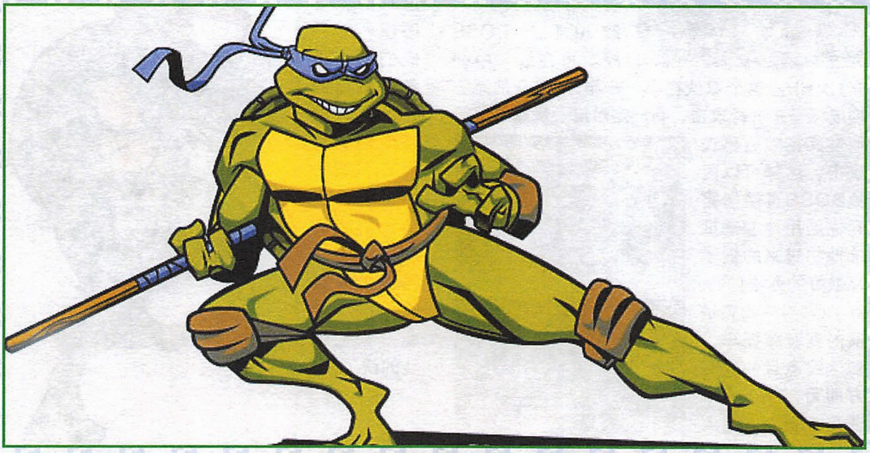


■ ACT 3：飞行射击关。这关比较好通过，按住B键可以蓄力发射子弹，途中的刺球要用子弹来攻击才能使之移动从而开辟出一条路来通过。这点在后期的快速版面里也会有1次，难度相当高。按R键能使身体翻转，这招可以避过导弹的攻击。在本关开始不久能得到1个回复药，之后会出现8枚导弹，全部击爆的话就能获得1枚水晶。接着往前飞，在中途过后又能得到1个回复药，而后会出现8枚导弹，全部击爆后也会有1枚水晶。最后穿过5个刺球即可抵达终点。





■ ACT 4：BOSS关。难点在于要打开紫外线开关才能看见BOSS的真身然后攻击他。而开关是由3台电脑组成的，全部打开后就行了，不过过几秒会自动关闭，要再次开启，然后再攻击他……BOSS的攻击很弱，只要反复几次就能轻松过关。



这刊增加的几个新的栏目很有意思，特别是边角栏的增加，里面有许多有趣的话题。（金传峰；20；男；200240；上海市闵行区鹤庆路136弄264号402；兴趣：游戏；）

MIKEY版面攻略



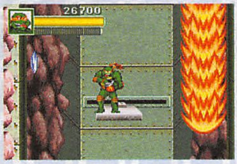


■ ACT 1：本关比较难，不但人多而且都是各种忍者。关卡中的电流机关以及跳跃地点狭窄都是很让人头痛的。从开始处往右走，在列车前可以吃到回复药，上列车后的第1根柱子后面隐藏着1枚水晶，接着前进到第2版面的铁路末端打坏木箱可以吃到另一个回复药。之后踢墙上楼，一路猛砍向左前进，来到第3版面。在某个坑的电流处有1枚水晶。之后跳出坑打败几个忍者就能过关了。



■ ACT 2：技巧划板关。这个关卡比较长，不过丝毫没有难度可言。在开始不久会有一个回复药，之后是一枚在上方的水晶，接着又有1个回复药，而后还会出现一枚水晶。玩家要把注意力集中在上面，其他的障碍物只要小心点就是了。





■ ACT 3：本关的关卡很难而且敌人都是怪物，他们的HP很高，建议看见他们就上去猛砍，这样大多数怪物都能够秒杀。从开始点出发跳过小岩台，干掉两个怪物后取得回复药。继续前进，途中小心火球和注意跳跃距离。进入山洞后来到第2版面。找出火球的流动规律，便可安全取得水晶。上到最高处进门。第3版面还是要跳许多小岩台，在中途的大岩台上可补充HP。接着往右走，还是跳（汗），不过火球比之前的要活跃了，细心的玩家可以找出火球的规律后再跳！终于来到最后一关的门前，进入后先休息一下吧。

■ ACT 4：BOSS关总共要打败8只怪物和6个忍者，怪物是一只只的出现而忍者是两个一出，在攻击的数量上显得很少，只要有点耐心再加上回复药的帮助下轻松过关。

SHREOOER STAGE

■ ACT 1：这关敌人数量不多，每次打败4名忍者后就能上楼。注意的是3楼和5楼是有激光炮台的，找出激光射击的死角然后跳上去攻击。在6楼要与飞刀忍者对战,对方会瞬间移动但不难对付。打败他后进入电梯。在第1层有4个拿刀的忍者,第2层是那个飞刀忍者,第3层是4个拿激光枪的人,第4层则是2个飞刀忍者。全部杀光后，本关BOSS将会出现。BOSS的规律非常好找，离他一定距离攻击是不会受到伤害的。BOSS在一半HP时会丢炸弹和地震，不过他那“狗爬式”冲撞，很厉害，在他发动的瞬间跳过去即可躲过。



■ ACT 2：最终BOSS战。BOSS一共有4种攻击方式。图A为剑气攻击，很难躲闪，笔者也不能找出规律来。图B为剑波攻击，很容易躲过。图3为BOSS HP过半后发出的分身，全部消灭后才会出现真身。图4为蓄力剑光弹攻击，不但剑的攻击范围大而且发出的3个跟踪球也特别厉害。这下玩家可能要多试几次才行了，如果你有少许的运气加上2个HP回复药的帮助的话，打败他还不是很难。

隐藏要素：1–在每个角色的4个关卡中都隐藏着5枚水晶，所有20枚水晶的具体取得地点在上文中都已说明；2–完成NORMAL或HARD模式的各名角色通过自己的版面后即会出现隐藏版面2关，也就是上文中的SHREOOER STAGE；3–收集完所有20枚水晶后通关就能看见隐藏结局画面，什么画面就请玩家们自己去完成任务后欣赏了，那样的话成就感一定很高哟！

这次的边角栏给我印象很深，真的不错，加油！（马良华；21；男；201615；上海市松江区九亭镇兴联中心村131号；兴趣：打电玩、上网、看电动画；其他：喜欢玩游戏的人来找我吧！）



鼻毛传说

本作由集英社旗下的超恶搞类漫画改编,在游戏中的恶搞成份很足,单是一个加速跑就能让玩家感觉到与众不同之处。但受题材限制恐怕本作很难得到传统RPG玩家的青睐,只能算是清新小品吧。

GBA		
厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
类型：AVG	价格：未定	其他：——

·· 度假海滩

玛尔哈古帝国，西鲁4世的皇宫。士兵向国王报告，帝国反抗团体，鼻毛真拳继承者波波等人正在海滨度假，国王闻之大喜，立刻吩咐帝国西天王之一的最强之忍前去捉拿之。阳光沙滩，好一片度假圣地啊。波波等人来到海边甚是兴奋，海上忽现一坨屎? 不对，那也是波波的同伴啦。突然最强之忍出现了，还说此行的超级任务是潜入女子温泉（汗）。说笑归说笑，他可是敌人，大家一哄而上。他会提示玩家先组队再来挑战，挑选好队员后即可进入战斗。战后会出现经典小游戏，资深玩家应该很熟悉才对，别被哑铃砸中哦，得到达人称号不成问题吧。最后这厮施展忍术把众人全部吸走，就连最后赶来的思思也未能幸免。



·· 邪血馆

众人掉落在一个陌生的城市，大家来到邪血馆前分头行动，注意一定要带上红发女，否则不让走。波波等人想撞开大门，但三人都撞得东倒西歪了大门楞是纹丝不动。广场上面柜台前可以调整队伍人员，右边有个男人对话后选2、1可去斗技场练级。升级是通过使用得到的宝石自己加能力的，自由分配可。升上几级后再去邪血馆就可进入了，但这显然是请君入瓮，众人刚进门就锁上了。一穿着鸭头内裤的龌龊男出现了（恶搞），击败之继续前进，右边房间的罐子里发现金鱼。二楼遇到了情侣手机君，比鸭头强多了，途中的皮沙发里有东西。顶层尽头是恐龙博士，搞定他。之后再进来一次，关底房间墙上的画后面有卡片，盆栽里也有东西。走到地图画面可拣到卡片。



·· 机场

来到广场换人处把白毛君调到队伍中，去地图左下的机场击败门口的机器人进入迷宫。先去左边的房间里调查箱子得到社员卡，然后去右边打开电子门，去左边房间干掉敌人拿到钥匙，去右边房间打开箱子拿到微型炸弹，去左上楼梯处炸掉大门上楼。上到二楼击败1号机器人，发现前进的门无法通过。返回走左下的路去击败2号机器人，返回去击败3号机器人，之后再去右下房间调查箱子关掉电源，电门可以进入了。这次4个机器人一起攻来。之后会追加新地点，机场研究所，现在不要去，否则会直接穿版。



·· 雪山

把大便君调入队伍来到地图左上的雪山，进入后大便君会躲起来，在洞口左边的树后找到他。进入迷宫，左边房间罐子旁有卡片。登顶途中箱子里还有张卡片，关底的机关走第三格即可。

没脱页，高兴!（杨铭锋；18；男；543200；广西岑溪市岑中015班；兴趣：打机、踢球；）

· · 餐厅

来到大地图右上的果子之家（餐厅），这里有几个人会自动离开，此时要再去广场换人处调整队伍再去，注意白毛君是不会进餐厅的。进入迷宫后不要放过每个箱子，一楼和顶楼有发光的地方就是卡片。

· · 金鱼馆

去地图右边的金鱼馆。一上来就有一只飞鱼在大伙面前晃悠，天之助还想把它抓了去卖钱呢（汗），右边有人卖卡片。出在馆主老头处得知他馆里来了个假冒者，调查他旁边的包可得卡片。先到右边的房间里调查箱子发现金鱼，进入迷宫先进左边的房间找到假冒者。调查箱子可发现金鱼。途中桶子里有卡片，去尽头击败他，小心此人的金鱼奥义。关底下面有张卡片，左边房间箱子找到金鱼可得道具。



· · 儿童乐园

接着去大地图右上的儿童乐园，进入迷宫后发现右边的门锁着，去北部按动墙上的机关2次，左边房间里有卡片。途中箱子里有卡片，注意调查。上到顶层后按动墙上的机关，关底头上写了个敌字（汗），还一身赛亚人的强化服打扮。击败之，现在该给他头上写个死字了（笑）。注意这里地上有张卡片要之后再进来拿。之后会追加黄金城，暂时不要去。

· · 假面基地

去广场把白毛君、红发MM、太阳君三人换到队伍中。去雪山旁边的基地，之前舞台上挡路的工作人员就会让开。舞台上看到头上写着恶字的家伙绑架了小女孩，途中可遇到并解救小女孩，之后登顶打波士即可。打完假面基地会追加新地点，恶魔塔。加上之前的研究所和黄金城，三个可以穿版的地方全部出现，随便打哪个都可以。



· · 恶魔塔

一层和顶层地上各有一张卡片，几乎每层箱子里也隐藏着卡片。登顶击败波士。帝国方面，当国王得知最强之男也败北了就拿出了最后一招。呼唤士兵来到跟前，借手机一用（汗），打电话搬救兵。果不出所料，就在波波等人正要脱出的时候，所谓的地球最凶刺客登场了，好不容易灭了他又来了个土豆君。击败它就真的没人啦，脱出成功。



· · 黄金城

四天王之最强男就在里面候着呢。来到大门前，大家正为自己的实力犯愁呢，思思跑来帮助全员恢复。众人信心十足地进入城中，哪知思思居然是和敌人三兄弟一伙的。击败他们上到顶层和最强之男对决，实力很强，等级不够的话会被秒杀。在上顶层的时候还有一段机关地板，先走左2通道接着是右1通道，最后沿着边缘一直走即可。

· · 机场研究所

调查中间柜子右边那格会发现换装的人，在左边箱子里发现金鱼，上楼时会遭遇敌人。二楼第一个箱子里发现金鱼，中间房间箱子里有钥匙，通道内柜子里有卡片，上楼前同样要击败敌人才行。深处是关底，右下有卡片。



· · 二周目

看完穿版动画后存个档然后接着继续开始游戏。这次我们的大便君不是从海上漂来，而是悠闲的把身体埋在沙里享受着日光呢。这里会追加一个小游戏，电车。别嫌简单，大家不妨挑战一下。照旧还是被最强之忍蛙吸走，来到那个城市。在广场右上角有个小丑会给出一个新的通关条件，就是指定某个队员击败恶魔塔的波士。再穿，再来，再……

—— 南昌 严俊

我是一个拥有GBA玩家，在这里我向各位玩家提一个问题：关于《拳皇EX2》的隐藏两个人物如何打出？（胡波；18；男；广东省高州市第三中学高一3班；兴趣：游戏和看书；）

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.10.24
类型：RPG	价格：5800日元	其他：——



涉及原作漫画20部、登场角色130以上的年度超级大杂烩RPG发售了。真是羡慕眼镜厂的强大角色资源啊，这种游戏卖的就是原作饭斯的钱，小投入大收益，强。国内有人把本作视为机战外传，其是小看了，登场的那几个机战常客只是本作的冰山一角。

B键：加速跑　L键：驾驶机器人　R键：换人快捷键（每人可添加三名援护人物）、快速对话　START键：菜单（道具、换人、装备、存档）　SELECT键：物品解说
战斗菜单：攻击、道具、换人、逃跑

夜之公园

在黑之月的光辉下约会，天知道她是搭错了哪根神经。按照约定来到公园，途中女友不耐烦的打来电话催促。今晚的月色和气氛都很奇怪，有一种说不出的味道。突然，发生了强烈的地震，二人瞬间失去了知觉。醒来时发现身处一个陌生的地方，不远处躺着一男一女。女孩名叫如月，男人名为不动明。此时飞鸟了打来电话让不动明去商议要事，如月也接到了父亲的电话。现在要决定和谁一队，此后分为不动明篇和如月篇。

不动明篇

始之丘

不动明加入队伍后左行来到飞鸟了的家，途中的地藏像可以恢复并存档。上二楼会见飞鸟了，途中别忘了去其它房间拿宝箱。进入办公室后二人给桌上的恶魔头像吓了一跳，据飞鸟了介绍这只从地层发掘出来的头像，其年代早在冰河时期以前。那时根本没有人类存在，它的制造者是早期地球的支配者特门一族。据说这个恶魔之族拥有合体之力，也就是同化其他生物的特异功能。不动明听后把头像戴在头上，若有所思的样子。突然恶魔袭来，冰河期的冰封已经融化，特门一族由此重返人间。现在与恶魔正面交锋是自寻死路，飞鸟了立即带领二人躲进地下暗室。但恶魔还是无孔不入的侵入了暗室，此时不动明与魔族勇者阿蒙合体变身成恶魔人，合力击退恶魔后迅速脱出屋子。此时黑之月再度引发地震，谜之男出现。

关东村



一行人南下来到关东村，这里遭受地震后化为一片废墟。民

可以让《掌机迷》的FANS多多了解一些精彩游戏的网站，或出上一、二页广告卖GBA等游戏机的广告也不错[但要保证不是家“黑店”喔（笑）]。（陈奋捷；15；男；515031；广东省汕头市大华路76号4幢204房；兴趣：打游戏机、玩GAME BOY、看“口袋妖怪”的VCD；）



家里有宝箱，和所有的村民交谈后得知关东地震已是数年前的事了，那次灾难造就了无数的孤儿。另外在间井身药店累积购买到一定数量的东西后，间井身的姐姐就会自称为纪念品加入队伍。突然一个名叫逞马龙的男孩跑来求救，关东的非法组织战国军团向村子袭来。村中号称为关东怪物的巨人,斗魔王杰克挺身而出与之对抗。这个时候岂有袖手旁观之理，与杰克一道击退敌人。战后杰克和村民都很感激，原来自从地震后关东就在暴力集团的控制之下。来到村口碰到外道会的人来找碴，战后得知他们的目标是地震孤儿院。一行人出村赶到西南方向的震灾岩，这里就是地震孤儿们的聚集地。来到顶层和逞马龙汇合，外道会的人果然袭来。此时要冲下山去迎击敌人，每个路口都会遇敌。数战后逞马龙把巨石推下山去击退了敌人，但偏偏这个时候战国军团的首领率众向村子袭去。震灾岩的出口已经被巨石堵住了，只能要走下面的山洞了。正确的通路在右边，击败暗鬼后出洞。杰克正与战国军团苦战中，协力击退敌人。战后逞马龙和杰克正式加入队伍。

破廉耻学院

出震灾岩后北上通过关所，继续北上有一片沼泽。进入附近的城中，和关东村相比之下这里显得和平许多。与城中的居民对话后众人一番商议来到左上的学校门口，得知城外的沼泽中不时会有建筑物出现，而且是在黑之月的夜晚。进入学校后来到右边找直次郎和菊之助兄妹俩，他们正要参加学院祭的比赛。菊之助加入队伍后进入体育馆，菊之助的父亲驮卫门也在场,一番寒暄后和大会主持对话开始比赛。什么比赛,其实就是比打架（汗）。三战过后进入决赛之前的休息时间，去驮卫门处吃美味便当吧。直次郎跑来说决赛的对手是校长生首团十郎，据称此人是个十恶不赦的糟老头子。驮卫





门一家加入队伍，和主持人对话后开战。获得优胜后，吉三迫不及待的要放礼炮庆祝，菊之助叫大家赶紧逃命？原来吉三的衣服里常年藏着所谓的礼炮（炸弹），轰轰轰。原来如此，懂了，汗。为了感谢帮助他们获得学院祭的优胜，驮卫门一家把天井钥匙相赠。再次进入体育馆用钥匙打开左边仓库的门，遇到了地狱界的阎魔君一行人，交谈得知她们也正要去沼泽，注意仓库二楼有宝箱。

城中有个人睡在狗房子里，去药店购买食物(30元的那种）给他。原来此人是椎金学院的家早友南，之后击败前来找碴的虹蛇一伙人，家早二人加入队伍。一行人来到沼泽，此时黑之月的光芒照射在水面上,一座巨大的城堡出现在众人眼前。进



入得知这里名为地狱别庄，气氛十分诡异。好在终于和女友汇合了，在右边的房间里找到了阎魔君，此时如月也和一个名叫早见青儿的新闻记者前来。交谈得知黑之月是连接地狱界与人界的地狱之门,阎魔君希望大家能帮助她完成此次的妖怪退治任务,言罢先行。在二楼健身房和顶楼都有宝箱。众人返回城市，一上来就有一群不知死活的家伙来找碴。战后阎魔君说那是被妖怪控制的人,并感觉到学校里很重的妖气，言罢又闪人（汗）。进入学校左边的教学大楼，在左边的教室里阎魔君探索了一番。学校的教室里有宝箱，最后在三楼左边的教室里，阎魔君找到了吸食人脑的妖怪头目，这个马蜂头可是波士级的人物，不可小视。注：阎魔君出现在哪个教室有可能随机变化。

暗黑寺

战后阎魔君带领大家经由黑之月进入地狱界。这里不会遇敌，途中有宝箱。一路北上面见阎魔大王，要返回本来的世界就靠他老人家了。但一番打听,并没有得到明确的答案。但他对大家此次的除妖行动十分赞赏,并再度派遣众人去京都的暗黑寺调查恶鬼出没一事。没

跑了N趟，VOL.6总算于27日入手，拜托以后别这样折磨爱你的人。真的希望在《掌》上看到《电软》上一样美丽的画廊。是否考虑过每半年或一年出一本《掌》的增刊，上面登满攻略、秘技……这样，平日《掌》就少登攻略一些，但秘技要多，不能少。



办法，为了回到自己的世界只能继续和阎魔君一道去完成任务了。一行人返回地狱别庄休整准备前往京都，阎魔君三人正式加入队伍,而那个谜之男也无时无刻跟踪着大家。走出地狱别庄发现已经到达了京都地区，往西南方向来到森林,在山



门口击败争魔众。一路前进找到手天童子郎，他请求大家帮忙救出被鬼众抓走的恋人白鸟美雪，此时鬼狱界的护鬼也赶来加入营救队伍。继续前进，途中有几个宝箱，正确的通路在右边。路口遇到了老和尚邪腕坊苦海，给我打。击败和尚来到大地图，上面有个药店和存储点。一番休整后进入右边的山洞,正确的通路在右边。出山洞后存个档进入左上的暗黑寺。在深处找到鬼谷和白鸟美雪。击败鬼谷救下白鸟美雪，一对情侣团聚了。现在唯一困惑他们的就是如何回到鬼狱界,同病相怜的人又走到了一起。



盖塔机器人参上

一行人返回地狱别庄，在黑之月的光芒下谜之男突然出现。等大家听到尖叫声追出来的时候女友已经昏倒在地，随之而来的是整晚的高烧。就在众人商量着去找医生时外面发生了剧烈的震动,一架战斗机坠落在地。经过与早乙女博士的交谈得知其驾驶员不是别人,正是大名鼎鼎的流龙马,他因为黑之月的原因导致机体坠落。在帮忙把机体回收后，老头邀请大家去早乙女研究所，女友说不定也可以得到救治。回到地狱别庄和博士对话即可出发，到达后见到了流龙马的两位战友焦人和武藏。和博士探讨了关于黑之月现象的问题后，在电梯旁的研究员处打听到医疗室在一楼的东北角，在病房里看到女友依然昏睡，医生说她需要更高端的医疗设备，必须去科学都市。研究所其它房间里有宝箱，多转转不吃亏。返回二楼，博士得知情况后决定立即前往科学都市。此时一个包带男出现在大家眼前，博士认定此人就是失踪的流龙马，但他就是不承认。



时间紧迫，现在不是追问的时候,向科学都市进发吧。把女友安排入院后跟随博士来到西北部的大楼里参加的研讨会,一个名叫来留间源三的博士言语甚是疯狂，遭到反对后更是恼羞成怒的试图使用武力。一路杀敌前进，危机时刻一谜之男子把博士解救出来。早乙女博士加入队伍，来到都市东南角的旅馆，上三楼进入右上角的房间里找到了失去记忆的流龙马。击败敌人后焦人来电告知敌人袭击了早乙女研究所，请求援助。此时龙马、焦人、武藏三人组加入队伍。三机合



体，盖塔机器人参上。敌军恐龙军团确认，攻击。在战友的帮助下，流龙马终于恢复了记忆。虽然地球人都知道，但我还是要提醒一下非机战饭斯，千万别用自爆必杀技哦(汗)。击败外部的敌人后一行人杀进研究所，一楼的范围很大，不要盲目乱走，速去左上部的电梯处,途中要击败钻头人卡罗。进入二楼研究室与地底霸王恐龙人战斗，战后再继续追击逃走的头目。一路追到外面，可笑的是他居然被自己的臣民们抛弃了，在一阵无用的抵抗后在这个世界上消失了。



户来村

早乙女博士让大家去位于科学都市东北部的户来村找予知一族，相传户来村的人都是超能力的预言家。走出研究所进入附近的地狱别庄，阎魔大王加入队伍。此时在大地图上按L键即可乘上盖塔机器人，向右飞到科学都市然后向北飞进入山洞。穿过山洞来到户来村，和所有的村民对话，但没有一个人答理，看来他们对外来人有很高的戒备。此时一个名为美剑千草的少女出现了，她具有读心能力,为了化解灾难来到



希望你们可在《掌机迷》内新增一个“游戏排行表”，把本月所出的新款游戏从好到坏全排下来，并写上推荐度。在介绍游戏时写上这是一款什么游戏，即这是一款自由射击游戏，还是自由走动，走方格等(转下页)

这里寻找预言者。据说予知一族最强的预言者是真理阿,但此人现在已经离开了户来村。美剑千草走后又来了个名叫瓜生丽的男子，他和千草似乎有某



种关系，并且二人都不约而同的提到朱纱慎吾。此时不死团攻入村子,击败所有的敌人后村人终于对大家解除了戒心。打听到一些关于真理阿的情报后原路返回山洞，途中遇到几个正要去户来村的魔兽人。干掉他们后向东北方走有个出口，这里有个研究所，邪恶博士正在进行着洪水发生装置的实验，看来他的目标是户来村。

那还了得,即刻投入战斗。但邪恶博士的召唤术让敌人无穷无尽的出现，就在众人陷入苦战时，曾在会场救出早乙女博士的谜之男子赶来，变身把邪恶博士击倒，这才让战斗得以结束。战后交谈得知他叫来留间慎一，来留间源三博士正是其父。就在慎一走后黑之月现象再度引发地震,邪恶博士又站了起来,真正的战斗开始了。就在众人合力击败邪恶博士后，此人临死前还是启动了洪水引发装备，户来村顷刻之间化为乌有。此时不死团卷土重来，击败他们后南下，在路口又发现不死团的人，这次大家躲在树后发现一对恋人被关在仓库里。他们正是朱纱慎吾和其恋人雪代小百合，就在大家正要出手相救时，美剑千草和合田及时杀到救出二人。大家一路掩护朱纱君逃走,但最后雪代还是被抓走了。现在唯一的办法就是找到预言者真理阿,依靠他的预知力探索雪代的下落。另外据美剑千草所说，瓜生丽是个野心极大的人。就此美剑千草、合田、朱纱慎吾三人加入队伍。

科学都市

一行人来到早乙女研究所，从早乙女博士处得知瓜生丽是来留间源三的研究赞助者。他的目标就是净化人类，从而建造属于自己的理想世界，朱纱君的善恶两面性正是他想要利用的。早乙女博士指点大家去科学都市展开调查。离开早乙女研究所进入附近的地狱别庄,在右上的房间里和大家汇合，女友也康复重归队中。此时黑之月现象再度引发强烈的地震,大家醒来看到电视里传来惊人的消息。世界各地发生异变，在北极出现了巨大的光球。不动明十分担心美树，决定和飞鸟了回去一趟。在大地图乘坐盖塔机器人飞到科学都市，一





上来就被敌人的粒子炮轰的晕头转向（汗）,好在慎一及时杀出替大家解了围,就此来留间慎一和天外富三郎加入队伍。现在城中出现了很多下水道入口,先进入北部医院门前的地下水路，途中有宝箱。通到地面后发现这里有一座奇怪的建筑，里面有个超级恶作剧的小孩，不但大家要被他的地底火箭轰,就连爷爷也遭到其黑碳式攻击（笑）。不用原路返回，直接走大路就可回到城里了。

南下在去药店的路上遇到了绅士老头，又一番恶搞。接着进入药店门口的地下水路，在出口处击败佐佐木剑道。之后瓜生丽利用雪代刺激朱纱真吾，最终令其充满憎恨变身成为邪神凄王,并吸取其魔力。破坏神的降临预示着世界的毁灭,只有真理阿才知道克制邪神凄王的办法。此时美剑千草通过超能力感觉到地下室有人，作为背负着封印邪神使命的美剑一族继承人，她决定留下来尽自己最大的努力阻止邪神的成长。返回地下水路进入上面原本关着的地下室，里面果然发现了被关押在此的真理阿，此时来留间源三出现了，被慎一大义灭亲。带着真理阿返回地上，就在她要道出克制邪神凄王的方法时被卑鄙的瓜生丽暗算了。在真理阿的指点下利用雪代之力，朱纱真吾破除了魔性，最后连瓜生丽也洗心革面加入了队伍。

魔之残骸

另一方面，看到美树平安无事后不动明也就安心了，在澡堂里可看到隔壁的蛮子俩姐妹嘻闹的样子。次日醒来突然听到美树的呼救声，冲下楼去在澡堂和飞鸟了汇合出门击败正要绑架美树的恶魔。突然妖鸟从天而降把不动明抓上天空，飞鸟了立即和木刀政二人找来机枪朝着天上就是一阵扫射(汗),终于把不动明救了下来，木刀政加入队伍。走左边的路



上山顶和妖鸟对决，之后还要击败她与魔兽的合体才行。战后黑之月再度出现，而其光芒照射的方向就是科学都市。魔之残骸复苏并控制了很多人，在科学都市旅馆中的众人也有一种不祥的预感，出门后果然遭遇了魔之残骸。之后来到北



部房间内，大家都被控制了，只有开战了。战后听到楼上女友的房间传来呼救声，上楼来到北部房间击败最后两个同伴。来到楼顶后女友被黑之魔物抓走，黑暗之中那个一直跟踪我们的谜之男古雷多出现了。战后来到大厅，此时已有大群被控制暴徒聚集在旅馆门前。早乙女博士派出盖塔机器人与黑之魔物交战，得胜后来到旅馆上面找到早乙女博士，据报告魔王已经控制了大批暴徒，并利用这些人在始之丘建造祭坛，看来是想要通过某种仪式得到究极之力。早乙女博士召集手下召开研究会议，让大家先在外面等结果。

寻找伙伴

出旅馆后来到城东爷孙俩的家，看到绅士和助手使用火箭攻击失败，之后爷孙俩加入队伍。接着去城南找到绅士，他们正饿的发昏。此时包裹中一定要有食物，把食物给他们就可令其加入队伍，调查火箭入手巨大兵器。来到城东北部的研究所，进入一楼北部的实验室里，邪腕坊苦海的儿子为报父仇在此进行身体改造，把巨大兵器给他收之。离开科学都



市，飞到之前进行学院祭的城市，在破廉耻学院的操场上女蛮子、女蛮千代、男男子加入队伍。然后进入左边的教学大楼，在右边第一个教室里让胡子哥吉拉加入。之后来到右下的城市莲沼街，在右上角救出被魔物围攻的女孩，法印大子加入队伍（好高大哦）。在大地图上有一处地方有个冰洞，旁边有个小村，进村后发现这里是登山者的聚集地。左上角的帐篷里没人，翻开桌上的日记得知一个名叫宇津木凉的人受梦的指引来到这里。

出村进入冰洞，一路击败恶魔来到一间控制室。与此同时宇津木凉也来到冰墙面前，指引他的居然是魔王但丁，他在魔王的控制下开启了封印，但丁复活了。而他本人也遭受迫害化身为恶魔，好在大家及时把他从黑暗中唤醒,宇津木凉加入队伍,离开冰洞时美杜沙加入。此时再去一趟户来村,在研究所里收到来留间源三。在暗黑寺可收到鬼谷和魔动鬼。在关东关口上面有一片红色的森林，就是当时不动明和妖鸟战斗的地方，深处解救被黑之物体附身的妖鸟，战后妖鸟二人组加入队伍。在始之丘飞鸟了的家中，调查桌上的恶魔像可收到大头鬼。进入关东村和所有的村民对话，然后出村就会遇到战国军团的人，战后再去敌人总部击败首领即可令其二人加入。

魔王之城

返回科学都市，在旅馆一楼右边的会议室里找早乙女博士。原来魔王在等待着日蚀的到来，黑之太阳出现就是魔王获得究极力之时。而糟糕的是下一次日蚀就将在明天发生，众人立即召开作战会议。女友肯定将是魔王复活的重要工具之一，所以一定要全力解救。另外在



始之丘祭坛已经接近完工，不但有保护网在而且外围还有黑之魔物守卫。大家分头行动，流龙马带队乘盖塔机器人与黑之魔物周旋，慎一带队趁机攻入始之丘。通过山顶的魔法阵传送进入魔城，然后关掉保护网。盖塔小队终于得以进入魔城内部，但流龙马和慎一两队均被捕。科学都市方面也大为不妙，暴徒已经攻入旅馆。到旅馆左边拿到地下室的钥匙进入地下水路，这里是唯一可以脱出科学都市的通道。先去右下启动排水系统把水排光后走左上的路通到外面。和不动明一行人汇合北上进入莲泽町，美树不幸被暴徒纵火烧死，大家也被关进了次元牢狱。

战斗力量还剩下朱纱慎吾小队，现在的任务就是攻入魔城救出被捕的同伴。从地狱别

最近我新创了一个计算公式：游戏+掌机迷=人生。我的最大愿望就是开一家全球最大的游戏广场，到那时希望广大掌机FANS多多光临本广场喔！（转下页）

庄出来进入上面的始之丘，通过魔法阵的传送来到魔城，北上救出被困的慎一小队。然后返回途中的十字路口走右边的路线，通过数次传送来到尽头调查左边的太阳装置救出不动



明小队，接着通过月亮装置救出女友。转换到慎一小队，返回十字路口走左边的路线找到控制装置，但路口被封锁了，需要超能力者才能隔空破坏。切换到朱纱小队，去十字路口左边路线使用超能力破坏控制装置放出盖塔机器人，接着就是流龙马小队与黑之魔物的战斗了。日蚀终于出现了，古雷多利用女友为载体出现。战后，就在二人庆祝胜利的时候，古雷多终于魔王化了。慎一在真理阿的指点下带领众人及时赶到彻底摧毁了魔王，接下来就是和伙伴们一一惜别了。真理阿预言魔王死后世界将得到修复，因魔王而死去的人都将得到重生，不动明又见到了他的心上人。画面又回到了夜色下公园，抬头望去，今晚的月亮真圆啊。该去赴约了，不然手机又要响了。

|如月篇|

始之丘

相同的剧情将一笔带过，请参照不动明篇的详细介绍。黑之月地震后在始之丘遇到不动明和如月，决定与如月一队。向不动明道别后右行去如月博士的研究所，途中地震的落石把上山的路堵住了。继续右行来到研究所，这里已被黑豹团包围，击败敌人进入研究所在楼梯处找到濒死的如月博士，他让如月去地下室揭开身世之谜。此时一个名叫早见青儿的新闻记者加入队伍，他是辅助型角色。在地下室的研究室里博士告知，如月是配备空中元素固定装置的先进机器人。而黑豹团就是冲着如月来的，言罢博士启动了自爆装置把自己永远的埋葬在研究所。因此研究所的宝箱一定要在此之前去拿，否则就没机会了。黑豹团的首领对这次没能抓到关键人物十分不满，另一方面，还有一个神秘人物也在窥视着如月。

关东村

南下离开始之丘来到地震后化为废墟的关东村，民居中有宝箱，在间井身药店累计购买一定数量的药品老板娘就会加入队伍。在酒馆门前和两个村民对话后进入，在这里结识了号称过激派的早乙女门土和身堂龙马。此时村民跑来呼救，出村后帮杰克对抗战国军团，战后门土和龙马二人加入队伍。在酒馆里接受村民的委托去救女儿，出村后来到东南方向的废墟。走右下的路来到死神警察



署，进入办公室击败死神署长拿到钥匙，然后从右上的楼梯下到地下牢救出女孩。脱出途中遭遇了黑豹团首领，战后女孩回到了父亲的怀抱。此时战国军团又卷土重来，立即返回与之作战。击败首领后杰克正式加入队伍。

破廉耻学院

出关东村南下穿过红色森林北上过关所，途经一片沼泽进入附近的城市。和所有的居民对话，其中有人说学校里有裸女出没（汗）。来到左上的学校，操场上绑着一个人？大家正要靠近的时候被胡子哥吉拉用陷阱抓起来关进了厕所（汗），好在被一个名为柳生十兵卫光子的女孩放了出来，她请求我们救出被绑在操场上的山岸君。出教学大楼来到操场上击败那两个家伙，山岸君也不是省油的灯，松绑后朝着躺在地上的仇人就一脚，咚（笑）。山岸八十八加入队伍，但光子又被抓上了教学楼顶（汗）。刚进入



教学大楼又被一牛仔挡住去路，击败他后登上楼顶救出光子，之后袋小路加入队伍。一行人来到右边的体育馆后发现仓库门被锁住了，回到操场上可以看到四个家伙被绑在柱子上(笑)，向最左边的胡子哥吉拉要得钥匙进入仓库，与此同时谜之男始终暗中跟踪着。在仓库里遇到了从地狱界来执行妖怪退治任务的阎魔君一行人，出城市来到南面的沼泽，透过黑之月的光线在水面上出现了一座奇怪的建筑。门上的鬼头告诉我们这里名叫地狱别庄，在里面遇到了女友。进入右上的屋子里找到阎魔君一行人，她

（邹景；17；男；314400；浙江省海宁市硖石镇鹃湖里4幢6号302室；兴趣：游戏即吾平生之最大兴趣；其他：拥有掌机GBA（蓝透），最喜欢的游戏《机战》、《晓月圆舞曲》、《洛克人》、《火炎纹章》；）



邀请大家加入到妖怪退治的行列中，不动明和飞鸟了加入队伍。二楼健身房和顶楼都有宝箱。

离开的时候阎魔君说附近的城市里妖气很重，决定去看看。刚来到城市就被一群不明身份的家伙围住了，战后阎魔君说有必要去学校里调查一下。进入学校左边的教学大楼，向右走到底来到地下室，在途中一个宝箱旁边的柜子里拿到地下室的钥匙，继续前进发现牢房里关着一个名叫高桥真弓的女生，使用钥匙救她出来。此时撒旦的爪牙出现了，但正义的化身月光假面姐姐也及时赶到，她就是传说中的裸女哦(汗)。原路返回，在楼梯处看到月光假面不敌，击败撒旦爪牙后月光假面加入队伍。在二楼右边的教室里找到正在搜寻妖怪的阎魔君，然后上楼顶与世纪大妖怪怒黑战斗。注：阎魔君两次出现的地点有可能随机变化。

暗黑寺

战后阎魔君带领我们透过黑之月来到地狱界，阎魔大王得知我们收服了怒黑十分高兴，随后又派大家去京都的暗黑寺调查。返回人间后阎魔君一行



人正式加入队伍，但谜之男也随之而来。从地狱别庄出来南下穿过森林击败争魔众进入西南方的山道。途中遇到了手天童子君，他请求大家帮忙去救出他的恋人白鸟美雪。就此手天童子君和从鬼狱界赶来的护鬼加入队伍。前进途中遭到了争魔众首领邪腕坊苦海的阻挠，战后可以去间井身药店补充一番，然后进入右边的鬼洞。穿过迷宫来到暗黑寺，击败鬼谷妖次郎后白鸟美雪加入队伍。

魔神Z参上

返回地狱别庄，女友被谜之男袭击昏倒在地，众人闻声立即出来把她救回。此时黑之月







又再次出现，突然大家感觉到有物体在附近坠落。赶到现场，原来是一架战机，其驾驶员就是大名鼎鼎的兜甲儿。回到地狱别庄，在右上的房间内和兜甲儿会面，原来他正在和机械兽军团战斗中遭遇黑之月现象



而失去知觉坠落。他打算把机体送到科学都市的光力子研究所找弓教授修理，此时电视新闻中报道机械军团已经包围了光力子研究所，魔神Z机体落入敌人之手，敌首领男爵正在发表要挟演说。情况紧急，需立即前往科学都市。准备就绪后和兜甲儿对话出发，兜甲儿加入队伍。来到科学都市后进入左上的会场，邪恶博士来留间源三正使用暴力威胁弓教授，一路击败敌人，危机时刻一神秘男子出手把教授救出。把女友安排就医后出发前往出光力子研究所，首先兜甲儿把魔神Z夺了回来,但敌人已经开始对研究所步步紧逼。驾驶魔神Z沉入海底,走海底要塞靠近敌人。先去右下坐AF电梯去二楼，坐上面的BF电梯去三楼，去左下坐CF电梯去二楼房间里击败机械人启动开关把关闭的门全部打开。原路返回一楼，左左上新开的AF电梯去二楼击败机械兽来到地面，此时弓教授的飞行装置已经研究成功，装上飞行器飞到研究所前击败男爵。战后兜甲儿的战友数人加入队伍,弓教授指点大家去户来村找予知一族。

户来村

离开研究所进入下面的地狱别庄，阎魔大王加入队伍。在大地图上按L键选第二项可飞行,进入科学都市北边的山洞。穿过山洞来到户来村，和所有的村民对话后遇到了超能力女孩

我希望在《掌机迷》中看到以前各种掌机上出过的游戏，很想了解一些经典游戏的历史，愿《掌机迷》越办越好。(胡晖；16；男；322200；浙江省浦江县浦阳镇东山二区134号；兴趣：画画、玩游戏、上网、看《掌》、《电软》、《电新》；)

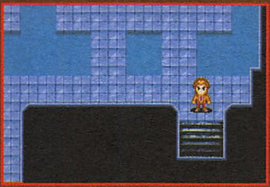




美剑千草和邪恶的瓜生丽，交谈中得知户来村的最高预言者是个名叫真理阿的少女。此时不死团的人冲进村来，击退所有不死团人后原路返回。途中击败魔兽人右行出洞，在一间研究所里发现邪恶博士正在研究洪水发生装置，欲把户来村毁灭。邪恶博士不断召唤敌人与众人交战，此时曾出手救弓教授的谜之男出现击败了邪恶博士，他就是来留间源三的儿子慎一。但最后洪水还是把户来村淹没。返回途中发现朱纱慎吾和其恋人雪代小百合被关在仓库里，美剑和合田赶到掩护二人逃走，但雪代还是不幸被抓走。朱纱、美剑、合田三人加入队伍。

科学都市

在研究所弓教授处得知瓜生丽是来留间源三的资金赞助者，此人有着极大的野心,看来有必要再去科学都市调查此事。离开研究所来到地狱别庄,在右上的房间里女友病愈重归队伍。突然黑之月的地震把众人震昏在地,醒来后电视新闻里报道各地出现异变，其中就包括莲沼街地区,如月和早见青儿担心家人决定回去一趟,二人暂时离队。乘坐魔神Z飞到科学都市，一上来就被粒子炮伏击，好在慎一帮忙解了围，慎一、富三郎加入队伍，并提供情报建议大家去地下水路。在间井身药店旁边的地洞进入水路，在右下击败



佐佐木剑道上到地面。瓜生丽利用雪代激怒朱纱君令其魔性复苏变身成魔王,美剑留下来使用超能力阻止魔王成长，并让大家速去地下室救真理阿。返回水路进入上面的地下室击败来留间源三救出真理阿,在真理阿的帮助下朱纱终于恢复了人性。瓜生丽、雪代加入队伍。

幻城

另一方面，早见青儿看到家人安然无恙也就放心了，早见团兵卫加入队伍。在警察局里,



当得知黑豹团要来抢夺黄金像时，如月一行人事先把真品偷了出去,由如月假扮黄金像让黑豹团抢走。在此期间侦探痔小五郎和挑水少年加入队伍。黑







豹团满载而归回到幻城，早见青儿得到情报后顺利潜入。左行进入控制间把城门打开，然后出城和早见青儿等人汇合，再次进入城中走右下的楼梯上二楼，再走右下楼梯下一楼进房间击败敌人拿到ID卡A。返回二楼走右上楼梯上三楼，利用ID卡A开拿到ID卡B，这里上四楼有个门需要ID卡C才能开。返回二楼走左边的楼梯上三楼，用ID卡A开门关掉传送带。返回二楼走右下楼梯下一楼，上面有个以前被传送带挡住的门,进去击败敌人拿到ＩＤ卡Ｃ。从二楼右上楼梯上到四楼，用ＩＤ卡Ｃ开门和首领作战，该是为如月博士报仇的时候了。战后幻城化为一片废墟，此时黑之月再度出现，而且其照射的方向正是科学都市。

魔之残骸

在黑之月的光芒下魔之残骸疯狂的吞噬人心，大量人被其控制。刚走出旅馆房间就被魔之残骸团团围住，战后在上面的房间发现同伴们都被控制了。战后楼上传来女友的呼救声，立即上楼解救女友然后上天台，最后女友还是被黑之魔物抓走。而那个一直跟踪我们



的谜之男也出现了，这个名叫古雷多的家伙看来野心勃勃的样子。此时有大批被控制的暴徒来到旅馆门前，海底要塞也进而被控制。兜甲儿驾驶魔神Z赶到海底要塞把男爵救出，机械军团首领命男爵帮助兜甲儿对抗共同的敌人，但背地里小声嘀咕等事成之后再夺魔神Z（汗）。来到旅馆上面的房间和弓教授汇合，电视新闻里报道大量暴徒在始之丘聚集并建造祭坛。随后博士召开内部会议研究对策。

寻找伙伴



这里只介绍如月篇独有伙伴的收法，其它不再重复。科学都市右边有一个建筑物，从右边进入遇到阿仁丸，去右边的墓地调查最上面的墓碑发现隐藏入口,调查棺材找到睡在里面的怒良野,然后出去帮助阿仁击败怒良野,二人加入队伍。科学都市南方的是幻城的废墟,里





面有只受伤的豹子。此时被黑之魔物控制黑豹团余党袭来，击退之。原来豹子就是黑豹团首领，在得知魔王控制了他的手下后决定抛开个人恩怨共同对抗外敌。在始之丘研究所左





边路上那个之前被地震堵住的路口现在通了，通过鸟居的传送来到九龙谷。这里是个很简单的无限迷宫，只要来回在一



个画面不断切换就会到另一条路。一直走就会遇到九龙城主之子无幻美勒，城主大权感觉到危机的降临，命泣虫、黑死丸辅佐美勒一起对抗魔王。就在一行人要离开的时候遇到前来找碴的真田家手下伊佐入道、海野六郎，击败之。在海底要塞可挑战伯爵。

魔王之城

返回科学都市，在旅馆一楼右边会议室找到弓教授。祭坛已接近完工，明天的日蚀就是魔王正式复活的时候，必须立即发动总攻击。慎一小队通过始之丘山顶的魔法阵传送进城关掉保护网，魔神Z成功进入城内，但两队都被敌人困住。暴徒攻进旅馆,在旅馆一楼左边拿到地下室的钥匙走水路脱出,途中必须打开开关放掉污水。在黑之森看到暴徒纵火烧毁了学校，为了掩护大家秋夏子被暴徒烧死。一个神秘的声音说只有消灭了魔王才能挽回这个悲剧。朱纱小队进入魔城，先去北部救出慎一小队，返回存档的十字路口走右边调查太阳救出次元牢狱中的如月小队。慎一小队去十字路口左边找到开关，再调朱纱小队去解决问题。放出魔神Z后击败黑之魔物,接下来就是和魔王古雷多的决战了。和战友们一一道别后终于又回到了最初的公园。

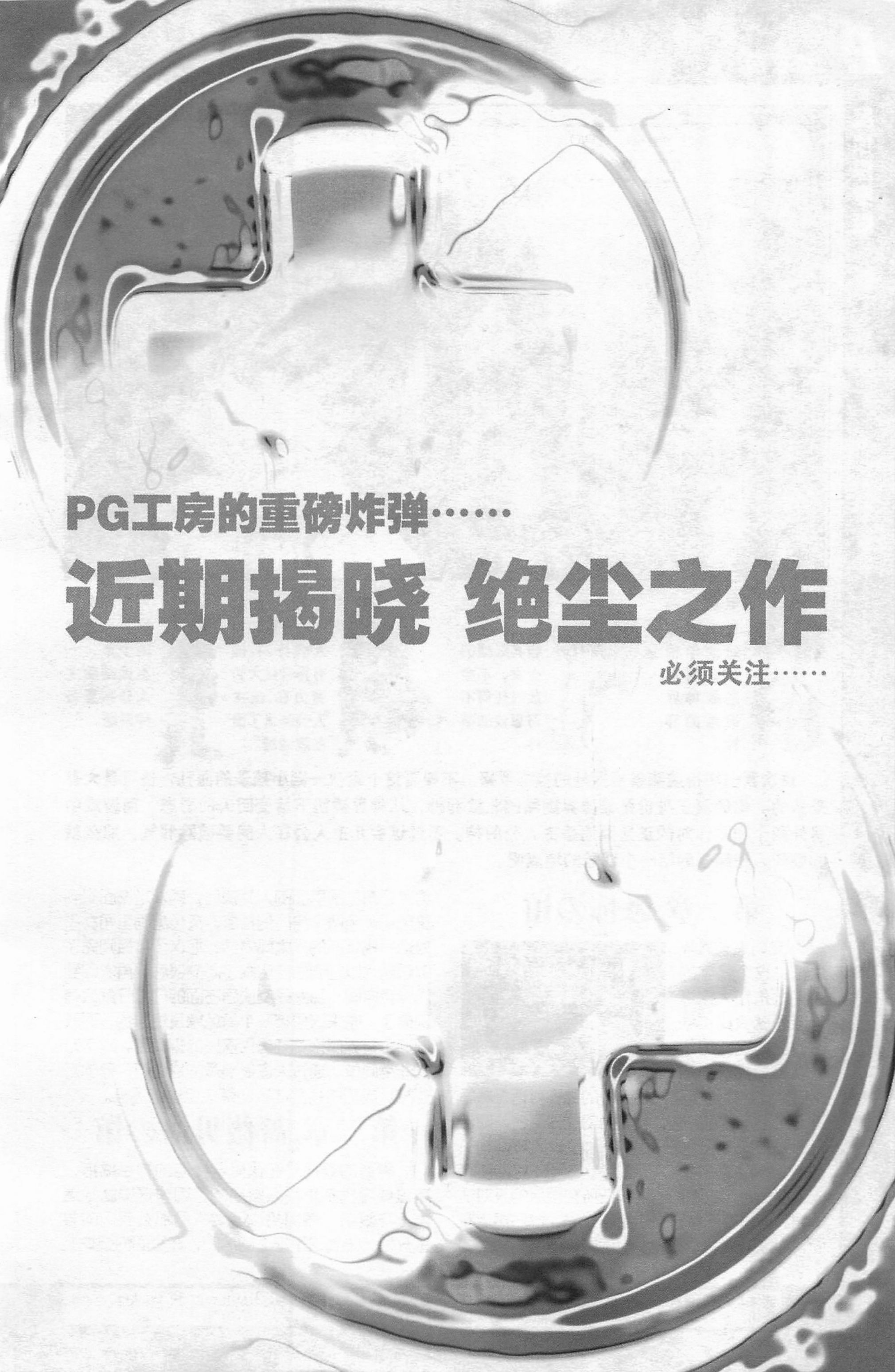
■ 三周目 ■

看完穿版动画后按照提示存档，接续存档开始游戏，可以使用不动明篇和如月篇的所有人物。大地图左上海域的岛上会追加一个山洞，里面可挑战恶魔王撒旦。直接进入始之丘的魔法阵可与三种形态的古雷多交手。在两种记录点可收到永井豪和石川贤。



文、南昌 严俊

该玩时就玩，该学时就学，学不必占用玩的时间，玩更不能占用学的时间。所以我不会放弃游戏，即使现在是高三，即使今天考试，永远支持《电软》，支持《掌机迷》。（岑锐；18；男；545005；广西壮族自治区柳州市鱼峰区水南路211号三棉宿舍；）


PG工房的重磅炸弹……
近期揭晓 绝尘之作
必须关注……




罗姬：燕雀侦探社的少年侦探，原本是被神界追杀的邪神。


大堂寺兰良：好奇心极其旺盛的少女，不会放过任何不可思议的事件。


弗雷：在游戏中一直和主人公作对，拥有异常强大的魔力在，给主人公制造了很多没谜题。


东山和实：好奇心极强的少年，一直追随着主人公布置各种谜题。

这次我们将扮演燕雀侦探社的侦探罗姬。不要看这个家伙一副小孩子的面孔，他可是大有来头的。他的真正身份是被神界剔除的北欧邪神，从神界被扔下后变回人的形态。而游戏中另外两个和他作对的正是要追杀主人公的神。不过这会儿主人公在人间要破除邪气，那么就和委托人一起来到第一个谜题的地点吧。

第一章 恐怖の馆



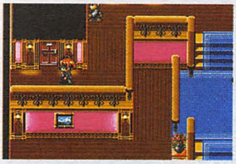
我们来到恐怖之馆，这个名字的由来就是在大家进来以后就会找不到出口。而这次的任务就是寻找这里的出口。开始行动以后先和旁边的男子对话，然后进入这里左面的房间，和里面的女子交谈，她告诉你要去找白色门房间里的鸣神交谈，询问相关的情况。和这鸣神交谈，他会让你和本馆的所有人交谈一遍，按照他的要求把所有楼层的人对话一遍。这里要先从右面走全部找完了以后再走左面，可以发现两个原先没有的门，依次和外面的男子还有房间里面的人交谈后，再次走左面来到灰色和黄色两个房门的楼层，灰色房间里和女子对话后找外面的光太郎对话，把这个楼层问完了以后就可以回到白色房间了。交谈后，再次回到浅绿色房间和那女子交谈后左面的门打开就会有剧情了。原来这里被一个黑色幽灵给弄的，而我们这个灵界侦探就要消灭这里的幽灵了。攻击方式非常简单，通过大家很熟悉的包、钉、锤的方式打。成功的话就能顺利解决这里的危机。

第二章 蔷薇男爵の馆

男爵的委托是在这里寻找他的神秘戒指，不过要寻找不是那么容易的，因为这里就像迷宫一样复杂，等男爵说明要求后那么我们的寻宝开始。先到这里左上的房间，在里面的壁炉上

大海全是水，走路都用腿，吃饭都用嘴，爱上《掌》我不后悔。祝：《掌机迷》越办越好，越出越早，尺寸越来越小。（谭圣涌；18；男；547000；广西河池市西环街八组45号；兴趣：游戏、运动、打瞌睡；QQ：77783579；）

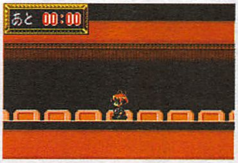




找到红色门的钥匙，出来依次进入右面的各个房间，其中中间左面的无法进入。打开红色门，同样在壁炉上找到右面蓝色房门的钥匙。另外这房间内的钟表也是12点和最左面房间的钟表一样。来到最右面的蓝色房间，红色的门关着。调查这里的座钟，把指针从8时调到12时，房门就会打开了。进去后还有一个被锁着的红色门。我们暂时在这里到此为止，去其他的两个馆。出来后先到下面的馆房，不过在穿过迷宫的时候不要忘记中间雕像那里有黑色的钥匙。这里在最左面的房间里可以找到一个宝箱，在它右面的房间里最左面可以找到一个暗道，里面是有几个不同颜色的雕像。接着到右面的馆间，打开黑色的门，里面宝箱再次找到小雕像，这里的白门暂时不能开，依次往右开门并打开各个箱子。在最右面房间调查机器后回到黑色房间，打开里面的门以后在画的左面地上找到一个碎片，然后回到最初的馆间，和伯爵对话后再找最左面房间的女人交谈，然后到开钟表的那房间调查右面的椅子，打开红色的门。在里面找到另一个碎片，同时发现原先左面第二个门也打开了。出来后再次和男爵交谈后前往下面的馆间内通过调整5个雕像把小雕像的位置和房间的门对齐，门就能打开了。接着把墙上壁画缺少的两个角给补上后就可开门了。来到这里之前最好先存一个档，因为接下来要在7分钟以内穿过迷宫到达中间。来到中间后这里有一扇门，进去后一直到最左面，接着要过一个石柱子的小路，要按照墙上的数字走相应的步子就会没有危险，不然就会落下去。通过这里以后进入有3个门的房间，通过找地上相应的按钮打开房间的门（我开始打开的是右面的门，然后选择中间的来到最后的房间），最后就能取得本回的戒指了。不过这个戒指可不是那么好拿的，因为是魔戒，因此要制服它可不是那么容易的，要战胜以后才能算真正的过关。



第三章 呪いの町



来到这个被诅咒的城镇后里面果然给人一种冰冷、死气的感觉，来到城镇左上方，可以看见一个绿色的门的房间，进入这个房子下面的那间，里面的人会告诉我们进入北馆的人并对话。来到最上面，看见一扇黄色的大门，不过进不去，和左面的女子对话了解了诅咒之町的由来。接着和下面这房间的男子交谈后被赶出来然后前往西之馆找里面的女主人。西之馆就是左面的那绿门的房间。进来以后一直往上走见到这里的男主人，询问被诅咒的姑娘后前往2楼。和2楼那被诅咒的姑娘对话后约定帮她解除诅咒，但是正要走的时候突然出现一个怪物的脸，那么就按照姑娘的说法去北馆看看吧。进入刚才本不能进入的北馆，这里果然是阴森森的让人不寒而栗，在里面见到了刚才女子那里看见的那张脸，大概这就是诅咒的根源——鬼之印，当几个人出来后奇怪的事情发生了，本来的地方不见了，北馆的门被树藤缠绕，无法进入，这到底发生了什么事情，众人也很疑惑。回到西馆和馆主交谈，他会让我们到东馆主人那里要南馆的钥匙，封印在南馆。在1楼找到息子先生后他告诉我们女主人在2楼，和2楼的女主人对话以后就可以前往南馆了。来到南馆后发现里面的门暂时还打不开，出来和左面红顶房子里的女孩对话，突然见那个女孩就会消失掉，然后出现的还是那鬼之印。然后回到东馆，前往3楼，这里发现一间黑色的屋子，进入后小心不要掉下去，走到尽头得到一把钥匙，回南馆可以打开粉色的门。进入后左面的房间有个机关，看来一定有什么用，先按下再说，接着前往2楼。八楼的3个机关也按下后从左面下的楼，这样就到了绿门的区域，把这里最后的一个机关按下来，这个区域最上方的门（楼梯右面）就可以打开了，在里面再次见到了那个鬼之印。回到西馆找到西馆主人，他会让我们再次前往东馆，





我从第一期写信写到现在了，中奖是没敢期待了，但是不是风兄也能让我在您的“书边边”上露把脸，好让我炫耀炫耀，很有面子的。（卢亮；20；男；550001；贵州省贵州师范大学03E107；兴趣：打游戏；其他：偶像卡缪；）



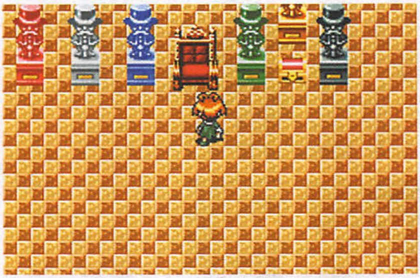
和男主人对话后到2楼找女主人交谈，然后把这个房间的黑色门打开，按下里面的机关。接着回1楼黑门的屋子按下机关后在右面就会出现一个通往地下的楼梯。来到这里看似是个无限迷宫其实只要胡乱绕一绕当出现十字交叉口后往上去是死路的时候，只要往左走然后往上就可以见到宝箱，里面就是那个诅咒村庄的根源。战胜它即可拯救这个村庄了。

第四章 无限の洞窟

这里又是第一章时候的那两个家伙和我们作对，开始去右面的馆，进入后到上面和那女子对话，她会让我们和馆里的所有人对话，对话后回去找她。按照她的要求和所有人对话后再去找她（1楼和2楼的全部的人），他会再让你找一个人，前往2楼，到左上的房间找到那个女子，对话后回1楼交差就会从这里出来。出来以后和外面这个委托人对话，他就会告诉你这次要寻找的4样东西(原来刚才那是个测验，因为这次我们要和迷宫打交道)。之后另外4个地方都可以进入了，那里分别是4个不同样子的迷宫。先去左下角的那个，里面很简单地取得红门和黄门的钥匙。之后到左上面那里，这里是在室内迷宫，要在限制的300步以内到达终点，其实也很简单，第一个分支往上然后上楼，沿着一直走遇到分支一直往下（这里如果往右走的话就会遇到一个老人，和他对话也能取到其中的一个物品），左面走后再次往下就可以到达了。出来后就是黄馆，进入以后和里面的老者对话就能得到第一件物品。接着到右上边的迷宫，在里面要取得清之馆的钥匙啊，取了以







后同时也能到达红之馆。和红之馆的妇人交谈得到第二样物品，接着就去最上面的迷宫吧。首先我们要来到一个空旷的场地，在场地中央有一个类似大圆桶烟筒样的地方，走左下的路，这里可以到达青之馆。和里面的妇人对话得到最后的物品，这样“光る石の粉”、“触媒の芋”、“铸物”和“炉”4样物品就都齐全了。全部收集完这些就可以进入“无限迷宫”了，“无限迷宫”的位置就是在北面的森林中间，往右走，然后看见有一条往上走的很直的路，走到另一个版面后调查右面那个和森林中间一样的烟筒模样的东西就能进去。这里的走法如下：走左面的路，进去后有2个岔口，走左面的，这时就会出现一条3个岔口的路，我们继续选择最右面的路，然后出现个地图和开始的地方差不多，唯一不同的是最上面的路没有，这里的4条路要选择左下的，然后一直走到尽头，在尽头就会发现被困的两个人和一个宝箱。救助了两个伙伴以后调查宝箱，里面的怪物“恐怖のロガ”就会出现了，奋勇杀敌吧。

第五章 迷宫の馆

这里就是最后一个馆了，这个迷宫的道路是要通过传送装置来完成的，就是房间中的黄色方块区域。开始地点一直往上走，会看见3个传送点，然后依次进行2次传送到新的地方，这里要往下走，来到左下的区域可以看见一个传送点，继续传进去就会来到一个广间，里面调查宝箱最终任务完成。同时也得到了“合格证”。



我认为一些比较旧又是很火的游戏攻略就没必要再写了，因为我认为炒这样的冷饭会影响一些玩家的购买欲望（比如我）。
（周远；18；男；530225；广西南宁市邕宁县吴圩法庭；兴趣：写作、音乐、游戏、足球、漫画、女友；QQ：175064528；）


CAPCOM
龙战士·火焰气息
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
CAPCOM
ブレス オブ ファイア
BREATH OF FIRE
1人用
チェンジブルRPG
© CAPCOM CO.,LTD. 1993, 2001
ALL RIGHTS RESERVED.
GBA
厂商：CAPCOM
发售日：2001.7.6
类型：RPG
价格：4800日元
其他：——

浩瀚的宇宙中有一颗智慧的星球，几乎与星球同时诞生的是具有强大力量的龙族。主宰着星球的唯一女神ミリア也对龙族的神秘之力感到恐惧，她利用龙族中邪恶凶暴的黑龙族发动了全面的战争！战争的结果善良的白龙族和人类、有翼族的联盟被打败，黑龙王ソーゴン秉承女神的意志建立起了强大的军事帝国。而残存的神龙末裔则隐居在ドラグニール以普通人的形态过着暂时的安定生活。

ミリア女神的直觉感受到一股足以和她匹敌的力量正在不断成长中，便指使黑龙发动了袭击。

“龙！！快醒来……”

主角龙从睡梦中醒来发现房间里燃起大火，跟着老者逃到安全的房间，与门口的人对话后从进来的人口中得知村子已经被黑龙帝国包围——黑龙帝国并不知道这个村子已经失去龙的力量。经过了上次的龙大战白龙族只剩下了十几个老幼，大家正在为突如其来的变故胡乱猜测时龙的姐姐セィラ匆匆赶来告诉大家事情的原由，此时，军队已经将村庄完全包围！



“为了全族人的安危我别无选择！”セィラ念动咒语把所有的族人都化作了雕像。

“坚强点，如果你是战士的话，你将为这个世界带来和平。”セィラ向深爱的弟弟龙、向所有的族人最后望了一眼，毅然向门外走去。全村已经陷入火海中，大批的黑龙族士兵正在挨户搜寻，最后把セィラ带到了ジュダス的面前。

“报告长官村里除了这个女子再没有任何人了！”

看到セィラ发髻上的纹饰，ジュダス笑着说：“尊贵的白龙族巫女，我们ソーゴン陛下期待着您的光临！”士兵想上前抓住セィラ的手臂，随着セィラ口中的咒语吟唱周遭闪过无数道电光，惊骇的士兵四散奔逃。

“呵呵！想不到你还真有两下子，陛下知道了一定会很高兴的。”ジュダス缓步向セィラ走去。“别……别过来！！”セィラ发动雷电攻击却被ジュダス轻易闪过，看着ジュダス在疾风电光中自如的纵横穿梭セィラ感受到了力量的悬殊，“你为什么这样执迷呢？！和我一起享有完美的世界难道不好吗？”

望着那人越来越走近，话语充满了热切和诱惑，セィラ感觉到机会来了。她集中残存的魔力向ジュダス掷出一个硕大的火球，熊熊大火瞬时间把那个男人吞噬了！

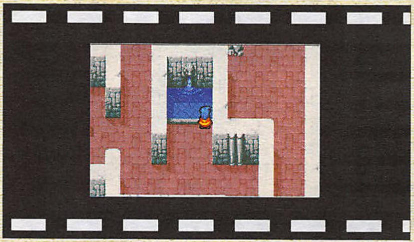
“真是出乎我的意料之外。”大火从中分开ジュダス一步一步的向セィラ走来，长发在火光的折射下闪烁着黄金一般的光泽。セィラ已经没有任何的抵抗能力，来自ジュダス眼眸中的一股强大而神秘的力量逐渐侵蚀了她的内心世界。“弟弟！我-我已经尽力了……”

过了很久当族人从石化状态回复时，村庄已经成为一片瓦砾。大家纷纷谈论着セィラ舍身保护全族的事情时，族长却担忧黑龙军队会再次出现。长老认为只有立即全部疏散才能避免白龙族的灭亡，并说他和族长年事已高只好终老于斯土。众人不愿离去等长老发怒才不得不各自浪迹天涯。

最后只剩下了龙一人，族长意味深长地说道：“龙！你也终于要面对新的生活了！”龙带着老人们的期望，只身踏上打倒黑龙王ソーゴン，营救姐姐的艰险旅途。

从老人身后的宝箱里拿到300G后主角终于开始了战士的征程。先去上方的ンダベル城。泉水可以恢复HP、MP，另外，在进入被青蛙占领的城堡前最好先购买武器，因为剧情结束后城堡会爆炸。通过各处楼梯到达BOSS的房间，打败青蛙出城堡后突然遭遇一阵地震。原来是在海湾对岸黑龙帝国占据的港口要塞并隔断了和ウインディア之间的联系。

港口要塞在地图上ンダベル的北边，白天时警卫森严，只有等到夜深才能进入，沿途还需注意避开警卫的视线。一直向下走果然有一台巨大的机器并遭遇到黑龙帝国将军。



向战斗在汉化第一线的同志致敬，你们辛苦了！（郑鹏；21；男；iori-xyz@hotmail.com兴趣：play GAME；QQ：7793834；）



“我要用这个机器来终结世界！没有人能够阻止我！”他得意地宣布，实际上不堪一击，战斗结束后记得按下机器上面的按扭引爆要塞。通过房间右边的传送点逃出后城堡化为一片废墟，跟随来人返回ンダベル。

“你救了ンダベル，从黑暗之龙的手中。真正的英雄，去东边的ウインディアー吧！在那里有通往另一个王国的洞窟。”说完国王送给龙一把“大地之键”，全体伤害30。

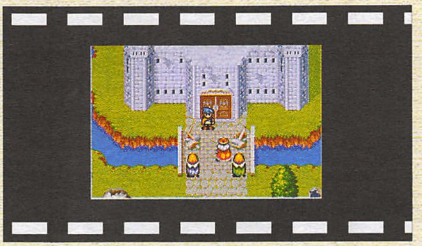
通过爆炸后的废墟继续东行最后在地图的上方找到有翼人种的故乡ウインディアー，SHOPPING之后进城堡请求面见国王。有翼人的国王因为中毒正在卧病在床中，为了不引起国内恐慌公主ニーナ对龙谎称其不在，并请龙到休息室先行等候。夜深人静时，公主毅然独自一人出城寻找万能药。这时候操纵的角色将被换为ニーナ公主。出ウインディアー后左行至一处洞口，两个守卫见不能劝阻公主返回只好陪同其前往。

穿过山洞来到ロメロ村，路上记得拿到铁矿石（てつくうせき），在ロメロ村的一家民房里可以掉入一地洞，推开木桶后得到地图，但只能在城镇外使用（按START），出ロメロ村，进入森林后往西继续前行穿过森林来到カーマ之塔，某一层会遇到两个向下的洞口，从右边那个跳入，再绕几个弯，打败门口的怪物就可到达塔顶了。踩动房屋中间的机关架好回程的桥，被妖术师捉去的女孩子们就会让开道路，上去来到放有万能药的房间，这时妖术师突然出现施放毒气，ニーナ不支战败（此战必败），一名士兵变为飞鸟逃回城里求救。

主角得知ニーナ被抓后立刻乘飞鸟前往营救，打败怪物后得到万能药并救出公主（在カーマ之塔密室获得龙的专用全体攻击武器，第一把回旋镖），乘飞鸟返回。来到国王的卧室看到担忧的ニーナ，不过好像万能药果然有效，国王大叫着“我好拉！”从床上一蹦而起。

“你救了我的父亲，你是真正的战士，我该用什么来表示感谢呢？”

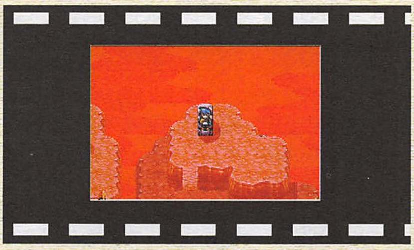
龙向公主要求了隧道的通行，“我已经决定了！我们不能小看了黑龙的力量，我必须一同前往！”ニーナ也加入到龙的冒险队伍中(此后用ニーナ的ヒュール能力便可自由来往城镇之间)。此时到城堡最下层右边的通道守卫会自动让开放行。经过大桥西行来到双子城市之一的タタール村和トトール村。这本是世代和睦的两个村庄却因为缺水而分裂，一对早已缔结了婚约的年轻男女因为久久不能相见而相思成病，村长也在思考着是否要答应黑龙的要求以财产来换取水源。在村长家2楼卧病在床的少年テリー处打听到西北的森林里看到过黑龙的踪迹，先去タタール下方的铁匠家把刚才洞窟里找到的铁矿石交给他，打造成斧头后就可以出发了。找到西北的叹息森林后用斧头劈开进入，在迷宫的深处（右上方）找到白色的建筑物，再打败里面的守卫就可救出“村长”，这时候他称带领龙去拿村子里没有的极好的武器，选“是”之后跟随他去，最后被关进笼子，原来这个村长是个冒牌货！虽然打败了他放出的双头怪物，但是仍然找不到出去的方法，正在一筹莫展的时候外面突然飞出一支利箭射中机关打开了牢笼，与加入的同伴一起打败了这个假村长。“你们打败了我却赢不了战争，河流还会继续干枯的！”真正身份为帝国将军的敌人气急败坏地逃走了，猎人ギリアム加入到队伍中成为同伴（之后以ギリアム排头便可穿越地图上的森林地带）。



出森林后西行回到ロメロ，白天在街上行人处探听到夜间出没的僵尸和关于圣水、老妇人的情报，等到夜晚再进村果然发现了正在和僵尸交谈的老妇人。听她说必须要有圣水才能清洁这个村庄，跳入她僵尸丈夫推开的墓穴里找到容器，圣水则在カーマ之塔下三面环水的平静洞穴中。下到最底层装上圣水返回ロメロ村，清除僵尸后村长为了表示感谢将浮游城的石板交给了主角。

现在去浮游城启动机关，阅读桥上的文字后浮游城被桥连接上，沿途带锁的门暂时不能打开，

在第4层击败守护浮游灵后取得钥匙，然后去地图上有一个巨大机器人的沙漠，进入机器人后才发现黑龙帝国已经控制了石头机器人并威胁主角交出钥匙，不肯就范的主角自然又是大打出手，胜利后用钥匙启动机器人，通过内部的传送点到达控制台并操纵机器人来到湖边，才发现原来是巨大的石块堵塞的河流。最后ニーナ命令机器人炸毁石块，疏通了河流。此时回タタール村，因



为水荒而分裂的村庄终于恢复了和平并筹备着盛大的婚礼。与村长对话，他为了表示感激教你寻找勇者的指轮，在村长家推开的椅子下拿到钥匙后就可以出发了。指轮就在湖泊旁边的洞窟中，取得后装备上攻击力+10。返回タタール婚礼已经开始了，进入村长家参加两位新人的婚礼吧。婚礼结束时村长告诉龙可以使用机器人渡河，然而刚出村子却发现黑龙帝国已经趁着婚礼的混乱中盗取了机器人，并命令它破坏了村庄トトール！但正当将军命令它破坏另一个村庄时不知为何机器人却停止了行动，龙一行人也立即展开了夺回机器人的战斗。打败帝国将军后机器人竟然朝着火山口走去，最后自毁于熔岩之中。难道它也有着人类的意识吗？

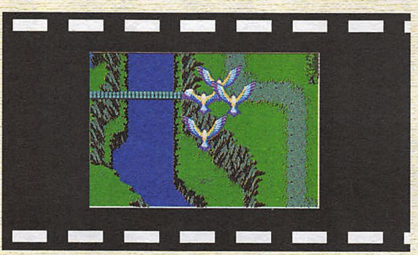
“它在向我们说再见，并告诉我们不要犯同样的错误。”猎人伤感地说着。

凝固的熔岩阻塞了河流的分支，可以通过它到达地图的南方。

Check point：龙之祠堂

虽然古代白龙将自己的力量封印了，但通过龙之祠堂是可以解开龙身上的封印恢复龙身的。变身成龙后攻防均有大幅度提升，十分强悍。主角身上的封印共有四道，这时可由龙带头进入南方第一个龙之祠堂，进入后将由龙单独对战古代的龙，胜利后得到第一阶段变身能力。

继续行走附近还可找到一个满是妖精的小花园，花园的附近有一个被花园魔法困住的男孩。前行穿过一个地洞后来到金碧辉煌的不夜城——光之街。刚一进入就被守卫以“长得像坏人”的名义抓进了牢房，先调查洗涤池拿到隐藏装备，再与躺在床上的家伙对话选择接受他的帮助打开牢门。中央水池左边房中的妇女正为失踪的儿子担忧，龙想起了途中遇见的那个男孩。回到原来地方先和树林中的妖精交谈，然后再到花丛处请妖精护送男孩回家，事成后会得到奖金两万元。中央水池右边那家人一楼的宝箱不要拿，



会有人大叫着“小偷”然后被守卫再抓进牢房，同样在这家2楼的老头处，如果是ニーナ领队的话浴室的老头会要求异性按摩，报酬竟有两万元。

去最上方的城主家借船，条件是帮他救出被锁在地下室的女儿， 2楼的柜子里可以找到2000大洋。现在该大出血了，先去道具店买65000的金条（总算知道NPC给这么多钱是让你干什么的了！）然后出光之街，进东边的光与暗的洞窟。出洞窟后至暗之街的一段地图是黄金史莱姆的出没地点，经验值很高，有耐心的可停留练级。然后进入暗之街，这是个没有白天，盗贼横行的城市（与街人交谈可能被盗取金钱），在暗之街上有许多奇怪的言论，比如被锁在高塔的光之钥匙，在最上方的大屋内向长老探听得知要打开地下室的门必须找到一个名叫ダンク的家伙，而他正在盗贼的墓地，要找到他必须穿越沙漠，这就必须一种叫冰扇的东西，拿出金条跟长老交换冰扇（我的65000大洋啊……T_T）

出黑暗之街左行，穿越洞窟使用冰扇进入沙漠，找到盗贼的墓穴。但是由于流沙的原因暂时无法进入。先去旁边的沙漠城市，与矮人长老交谈得知他们经常受到沙虫的侵害，龙答应帮助他们，等到新月之夜去右边的空地沙虫就会出现，消灭他后长老为表示感谢将盗贼之笛交给主角，回盗贼的墓穴，在门口吹起笛子出现桥梁越过流沙。盗贼的墓穴里有一种宝箱，经验值颇高。在墓穴深处打败许多眼球的怪物后到达宝物库，先拿完周围红色的宝物箱再调查蓝色箱子会触动机关，从雕像上涌出的水阻断了

可惜我只生了两只手，要有第三只手我就可以边玩游戏边看《掌机迷》了，苦恼啊！（李杰；河北石家庄）

退路。正在大家慌作一团时候突然传来一个声音——

“这个陷阱也太简单了吧！只有傻瓜才会上当~！”

有人启动机关让水退了下去。一个黄发小子推开宝箱钻了出来，原来他就是光之街帮助龙打开牢门的那个家伙！ダンク。

“有人被关在光之街的地下室了，能打开吗？”

“我能打开任何机关和门锁~”那个家伙得意地大笑起来，ダンク加入队伍（此后以ダンク排头就可打开任何门锁机关），他的愿望是找到盗贼的秘籍成为超级大盗，于是一行人向着墓穴深处走去，最后到达一个有着8口棺材的大房间，依次调查8口棺材，调查最后一口的时候ダンク终于发现了刻在棺材上的文字：

“当你解除这些机关时，你已经掌握了伟大的技术。”——原来秘籍就刻在棺材上，棺材的本身就是秘籍，难怪里面空空如也。ダンク终于如愿以偿。

出墓穴后返回光之街的地下室，打开门锁见到城主的女儿。“你们也想要光之钥匙？爸爸想把它给黑龙帝国。如果妈妈还在世的话，她会告诉爸爸该怎么做。”赶到暗之街附近的光与暗之塔，打败塔顶的怪物后得到暗之键，整个塔也亮堂起来，然后回老头处得到黄泉之镜。最后拿这两样东西回光之街，与城主交谈时使用镜子亡妻突然出现。



“你真的以为放弃光之钥匙能够解救女儿吗？那样只会让事情变得更坏！坚持自己的意志吧。”说完，亡妻消失了。城主终于决定反抗黑龙帝国，去地下室把这个消息告诉小姑娘她就会让路，然后去楼顶拿到光之键。正要赶到港口使用航船时发现它已经被帝国将军劫持。虽然打败了帝国将军但那家伙却下令炸毁了航船。这时船长带着海人族的商人前来，告诉龙可以通过爆破光与暗的洞窟左边被碎石堵住的洞口到达黑龙帝国的秘密基地并夺取它，但用于炸开洞口的爆弹居然又要金条来换（我……%￥#！）去道具



屋再贡献65000G买来金条孝敬给商人得到爆弹（或回光与暗的洞窟中用ダンク排头打开以前不能打开的门，有一个宝箱藏有金条。），炸开通道后来到帝国秘密基地，打败所有的守卫得到航船，返回光之街报告船长后龙一行人告别了城主父子终于踏上了反抗黑龙帝国的西行航程，最后商人竟然也跑上了船……

途中遭遇到黑龙帝国的袭击。按照海人族商人的策略打倒敌人并引爆了装满爆弹的航船，众人在海人族商人的带领下集体跳海逃生，而帝国的舰队则一起卷入爆炸中沉没，掀起巨大的漩涡将众人甩入孤岛。商人称必须有潜水面具才能下海，索价100万！没办法，只好先答应了再说，将身上全部的钱付给商人后他终于潜入海底为众人寻找潜水面具（海人族商人的等级很低，战斗失败后会自动传送到海底都市的记录点），向海人族长打听情报他会让你去大海南岸的工业都市ガンツ买东西。穿越海洋到达后发现ガンツ的青年男子都不知所踪，向住在最上方的老铁匠打听才知道黑龙帝国已经袭击了这里并带走了壮年男子。从他那里拿了带给族长的东西后返回海底都市交给族长，拿到族长的谢礼潜水面具。突然外面一阵响动，据说是黑龙帝国袭击了一艘小船并有一名幸存者落水正等待救助。赶到时发现死神已经站在他的床头，受族长拜托赶回无人岛将龙一行带至海底都市，赶走死神后青年终于苏醒过来，原来他名叫ビルダー，是帝国抓去制造秘密武器的ガンツ城居民之一，为反抗帝国抓捕劳役而不幸坠海，为了拯救族人他也加入了冒险行列（之后以ビルダー排头即可砸开某些墙壁和敲击树干得到果实）。

Check point：强力装备

此时回浮游城可以让ビルダ－打破墙壁取得道具，利用ダンク的开锁技能在城第四层右上方墙壁缝中找到ギリアム的专用武器“钢弓”。然后从第五层墙壁的洞窟外出，沿山壁进入有神殿的地方，以龙排头调查左侧的雕像可获得龙的强

力防具，调查右边的雕像可以得到ダンク攻击75的强力武器。

另外，在盗贼之墓让ビルダ－拔出石上的折断的第2把回旋镖，在完成救助ガンツ镇居民剧情后赶往ガンツ镇请铁匠修复即可让龙使用。

一切准备妥当后大家向マッカ西岸的帝国要塞杀去！到达最顶层打败帝国将军后就救出ガンツ的居民，但ビルダ－却被告知妻子被黑龙帝国抓去了，穿过森林到达北边的敌方城市ナバル，但由于那里防守坚固，龙一行不得不返回ガンツ



寻求帮助。再去ガンツ入海口东行至一片椰林，与其中老者对话，他提出了龙利用鸟蛋进入敌方城市的主意。

返回有大鸟的森林，地上果然有一只鸟蛋，与大鸟战斗并拿走它，失去蛋的大鸟就会紧紧跟随着龙，慢慢地把大鸟引到敌方城市，把鸟蛋扔进去，忙着寻找自己的蛋的大鸟会把城市搞得一团糟糕，龙一行也就趁乱进入了城市。打败将军留下的喽罗救出ビルダ－的妻子，但却得知将军已经逃走，龙立刻赶往港口，但将军已经乘船逃走并准备用水下炸弹毁掉マッカ，情况万分危急。在海底族族长交谈后上2楼，正在睡觉的老人会告诉龙必须寻找到沉睡的女神ディース，调查床底得到守护神像。利用ニーナ的移动能力来到沙漠，使用神像进入移动城市。在最深处的神殿内打败守卫的鬼魂唤醒女神。

龙向女神解释了来意后她交给龙一行一个古老的蛋，并称要把扔放在灼热的地方，比如火山。到达海底火山后将蛋投入火山口，然后女神会加入队伍，她召唤了台风消灭了半数的敌人，剩下的半数也潜水逃去，在海底一场大战龙消灭了他们。

海底战役的失利以及寻找女神之键受阻让黑龙王十分恼怒，勒令ジュダス尽快消灭龙一行，ジュダス召唤出了四大手下。而龙也在海底都市龙也告别了海底族，准备去向新的地点。走出海底城市时マニーロ会大叫着忘东西了，——此时返回族长那里，可取得重要道具水晶球（之后以マニーロ排头便可以利用其能力在各个城镇的空柜台进行交易，有较小几率买到各种稀有装备，另外，在海中以マニーロ排头便能变成大鱼自由航行）。

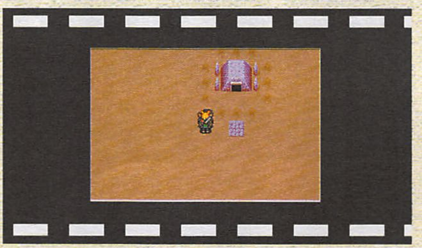
Check point：强力装备

海底都市：在海底都市的市场，利用マニーロ的特技在右边的空柜台不断进行交易，有极小的几率用18000大洋买到ビルダ－的最强武器“碎星锤”，拥有255的惊人攻击力！

Check point：龙之祠堂

穿过帝国要塞左行，绕过几个山头就可以看到被小树包围的龙之祠堂，打败古代龙后可第一时间得龙的第2阶段变身能力。

穿越海沟先到北方的风之村，这里的居民不知道为何兴奋异常，另外西边的一只苍蝇霸占了山洞。出村北行，在打开断桥附近的门进入山洞里的房间，在2层遇到四天王之一キュラ，“真是送上门来的实验材料啊。”他大笑着把龙一行人缩成小人，幸好在右上方发现了鼠洞才得以容身（居然要和小强战斗，好恶心啊！）。帮助老鼠们消灭了盘踞在鼠洞的小强后得到解药恢复了原状。下到底层打败红色的巨人才发现原来他也是受魔法控制的善良人，由于ニーナ的能力还不足以解除青年身上的魔法，龙一行人又回到村子里。先去左边的洞里打败占据洞里的苍蝇拿到苍



蝇，再潜入海底，从南边上岸找一个山洞（陆地上ナバル城的左方），用苍蝇和洞里的青蛙交换到油之后返回风之村治好了青年，得知导致他中毒的原因正是那朵村口的魔花。赶去村口消灭了那朵魔花使村子恢复正常，没想到青年却再次变成巨人，制服他后女神终于让他恢复了正常，嚷嚷着出门修桥去了。赶到桥的地方发现青年又昏倒在地，这次キュラ亲自上阵，打败他后青年苏

光盘的内容很棒，太丰富了，好好玩。尤其是“弹珠台”，文章有介绍，光盘中有游戏，太好了。当然还有“斯塔菲”海报太可爱了。（周墨；天津）



醒过来，龙一行也通过大桥到达另一块大陆。注意出发前先回风之村老人家里的床下拿重要道具“名人之笛”。

在一片空地发现一个有小脑袋不住地张望的地洞，进入之后发现原来是地底族的村子，全村的人都在为昏睡不醒的モグ而担忧，村长称必须去音乐城找一种特殊的セラピの枕进入モグ的梦境唤醒它。这个任务自然又落到了我们的主角头上。

音乐城就位于海中的小岛上，城内的居民都用音乐进行交流。在皇宫宝物库左边掉入地洞，然后推开右下角的箱子得到重要道具“万能鱼杆”。

Check point：龙之装备

取得万能鱼杆后就可以到世界各地的古井中钓取古龙大战流传下来的四件龙之装备，这不仅仅是拥有超强能力的极品装备，更关系到最后的完美结局。另外主角垂钓时候需要鱼饵可以在海底都市右上角买到。

龙之剑（ドラゴンブレード）：ロメロ村往左上走，绕过山后面便可以发现一口古井，可以钓到攻击110的“龙之剑”。

进入音乐城皇宫与长老交谈得知女王为了得到永恒的青春正准备将时间之键交给黑龙王，与女王交涉后发现她似乎正陷入对黑龙王的迷恋中而不愿意把钥匙交给龙，回头再与长老交谈他告诉龙宝库的密码就在女王的背后并要求龙设法偷看到。

出城，用暗之键强制转换成黑夜，再潜入皇宫，通过2楼墙壁的隐秘处进入女王的房间并透过盆花偷看到洗澡的女王，她的背后果然纹有密码。按蓝，红，白三色排列。得到密码后去地下宝库，与长老交谈后先调查大门左边，再调查大门右边。正准备打开大门之际女王突然来势汹汹地赶到。在得知龙要取走时间之键后公主歇斯底里地叫喊着不愿意变老，ディース则不管三七二十一炸掉大门，一片混乱中突然有人从宝箱里跳了出来，——原来四天王之一的カーラ躲在宝箱里抢先拿到了钥匙。

“现在按照你的许诺，给我永恒的青春吧！”女王要求道。

可是カーラ毫不理会她带着钥匙消失在宝库，气急败坏的女王和恼火的ディース众人因为美丑问题扭打一团，一片混乱后三个人都躺到了床上。虽然钥匙最终被黑龙帝国带走但长老认为让女王接受一次教训也不错，女王最终同意了龙一行拿走セラピの枕。再回到地底国，使用セラピの枕就可以进入モグ的梦境了。

モグ的梦境是一个开满鲜花的村落，出村后北行进入白塔之中，注意熟记路线，进入最里面与第一层的精灵交战，这一战龙的任何攻击均无效，直接逃走即可。回村发现モグ的妹妹已经等在那里了，她告诉龙必须先要去南方寻找“勇气”。而通向南方的桥也已经搭好，穿越南方的吊桥和会冒毒气的石林（碰到地上冒出的毒气会减少HP，注意回复即可），最后进入洞窟找到“勇气”，但他却说“勇气不在这里”。原来这只小家伙正是失去勇气的モグ。

“我们必须团结起来带给世界和平！”，理智回到モグ的心中；

“只要你与我们同在，就没有任何可以担忧的东西了！”，幽默回到モグ心中；

“悲伤是我的事情，这与你无关。”，悲哀回到モグ心中；

“如果你能回复自我，那我也会好起来的。”，恐惧回到モグ心中；

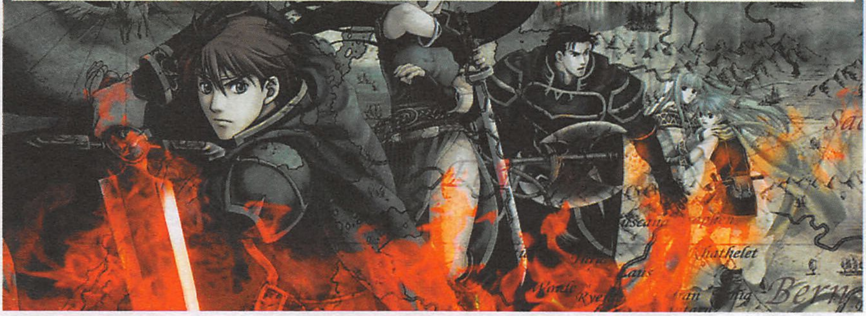
“让我们一起战胜怪物吧！”，愤怒回到モグ心中。

正是迷失在梦境中的モグ终于找回了勇气，在龙一行的帮助下他终于恢复了信心。返回白塔，追踪梦之精灵于塔顶，打败他回到现实世界（以モグ排头便可以挖掘世界各地有龙型标记的地面）。



《烈火之剑》动态修改

纹章修改系列教学



大家好,我是黑衣死神,《烈火之剑》从发售之日至今，已经有一段时间了，想必很多火炎Fans已经通关数次。其间，想必很多朋友想要通过自己的想法打造真正属于自己的《烈火之剑》。比如说，很多朋友来信给《掌机迷》询问怎样才能使用“四牙”，可又苦于无法下手。其实通过简单的动态修改就可以实现,本来我很早之前就想将之介绍给大家,可是苦于高三学生的身份一直没有时间来作介绍,现在我邀请了我的好友修改达人克瑞斯坦,让他为大家介绍一些基础的修改心得。

动态修改。(只是对游戏内存的数据进行修改。其修改结果并不对重新开始游戏产生任何影响)

—— 准备工作 ——

一，修改器：

动态修改对于修改工具的选择较为宽松，大多数的修改器都能搞定。笔者做动态修改的时候比较偏爱金山游侠，其主要优点有：

1.搜索速度比较理想；

2.方便的计算器（主要进行数制转换）；

3.10进制输入搜索，方便初学者。

二.修改器的安装：

没什么特别介绍的，很典型的安装。

下文就以金山游侠2002为例介绍。其他的修改器大同小异，并无本质区别。

三，模拟器：

模拟器采用VisualBoyAdvance。

—— 人物修改 ——

以下以将草原剑士盖伊(ギイ)改为白狼罗伊德(ロイド)为例，介绍人物修改的步骤：

1.用VBA运行游戏；

2.运行金山游侠2002：

3.在“开始”菜单中,选择“金山游侠2002”（如图1所示），然后会在屏幕的右下角出现图标“侠”，表示修改器现在正处于等待激活的状态。



4.搜索：

想要修改人物,首先需要找到正确的人物数据存放位置，就是正确的地址。搜索的原理其实很简单，就好比用经度和纬度来确定地球上的某一位置。

搜索的方法有很多，我们当然要选择采用最快的。通过道具耐久搜索地址是很好的方法。(暂时将武器也称为道具，因为处理方式相同）

首先，观察ギイ的道具装备，我们可以看到第一件道具倭刀的耐久为20,记下这个20（抓图1）；

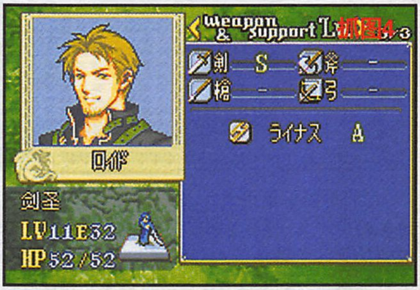
然后，按热键激活金山游侠2002。因为默认

游戏的生活是美好的，但沉迷于此是可悲的。（颜红君；20；男；317500；浙江省温岭市太平街道岙底胡同1号西园高复班理（C）班；兴趣：玩游戏、探讨游戏；）









的游戏修改的热键是“Num*”.就按下它好了,当然也可以根据自己的习惯换成别的键。按下“Num*”结果出现修改器的搜索画面（如图2所示）：在如图所示的光标闪烁的“查找”栏输入数值“20”，点击旁边的搜索或者直接单击回车,修改器就会进行第一次搜索。然后会出现一个对话框，告诉你找到结果的个数，以及搜索所消耗的时间。点击“确定”，可以看到第一次搜索的结果（如图3所示）然后改变ギイ的装备中的第一件道具，将其换成必杀剑（耐久为6，）如图（抓图2）进行第二次搜索，出现了第二次的搜索结果（如图4所示）结果中有4个地址（当然也可能是其他数，），如果不是4个请继续进行搜索,这4个地址中已经包含有我们要找的地址了，怎样确定是哪个呢？测试一下：双击第一行地址，出现对话框“添加修改”，将数值（E）一栏中的6改变，随便换一个值，例如60.好了，确定。重新进入游戏,观察一下修改效果（抓图3)耐久已经变为60,那么就可以确定这就是要找的

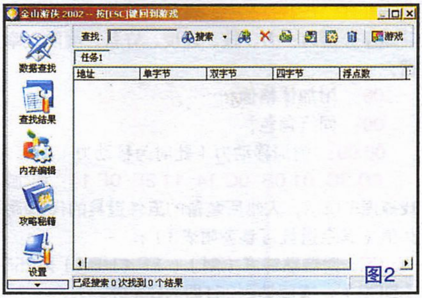


图2



图3

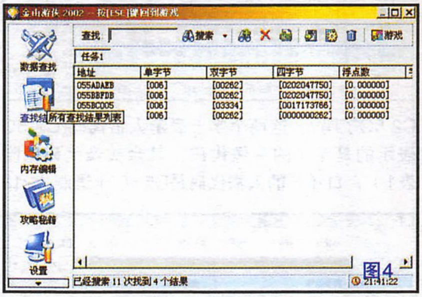


图4

本期包装及游戏月评、口袋百问是成功的创新。火纹特辑、GBA十佳游戏杂谈做的很好！（刘义；27；男；400015；四川省重庆市大溪沟水厂；兴趣：火纹系列、我们的太阳；）

地址。然后选择修改器的第二个选项“查找结果”，对上面的地址“055ADAEB”（不排除是其他地址的可能)点右键,选择“地址编辑”；然后就出现了ギイ的数据资料段(如图5所示，数据部分在图中已经框出)。以下按顺序逐一讲解这些数据的含义及相应的修改方法：



所有数据都是用十六进制（HEX）表示，对进制转换不太了解的朋友也不用着急，打开修改器的第三个选项“内存编辑”,点击右上角的“计算器”，就可以方便地进行数制转换换成我们熟悉的十进制（DEC）（如图6）；大家看到



C2 5C了吗?：这两个字节表示人物代码(C2 5C表示的是ギイ的头像代码，其余头像代码见附表1）；ロイド的人物代码是D5 40(十进制为213 64），修改的时候，首先将光标移动到C2，点击上方的选项“添加”，出现对话框“添加修改”（如图7所示），将数值改为213（D5），长度选择“单字节”。类似地将5C改为40。回游戏看看效果（如"抓图4"所示），白狼已经出来了。



需要注意的是，因为数据存放的一些特点，人物代码在图上表示成颠倒的5C C2。这并不影响讲解，大家以后会逐渐熟悉的。

大家再来看08C4 F9A8：这四个字节合起来表示人物的职业代码（08C4F9A8是ソ－ドマスタ－（男），其余职业代码见附表2）；

也许大家会发现，烈火不能像其它几作那样随意地更换职业，这是由角色的特有战斗画面决定的。也就是说要使人物代码与其职业代码相配。在动态修改里，**ロイド**就是剑圣，**ライナス**就是勇者。当然，同职业的**ギィ**改成**ロイド**不存在这个问题，下面是代码与角色能力的对应表:

0B：表示人物等级（LV）（0B是十六进制，也就是十进制的11）；

20: 人物的经验值（EXP）（20也是十六进制，也就是十进制的32）；

以后第九，第十个字节：

34 34: 前一个表示人物的MHP，后一个表示人物的当前HP（34表示十进制的52）；

18 1D 1E 16 17 1E: 表示人物的六项能力，其顺序分别为：力、技、速度、守备、魔防、幸运；

00：附加体格值；

00：同行角色；

00 09：附加移动力（此时为移动力＋9）；

0D 3C 01 0B 0C 14 11 3F 0F 14：如"游戏抓图5"所示，人物所装备的五件道具的代码/耐久值（其余道具可参考附表3）；

FF：武器熟练度（剑）；FF（HEX）为255（DEC），实际达到251即为S等级；

00 00 00 00 00 00 00：枪LV、斧LV、弓LV、杖LV、理LV、光LV、暗LV（251（DEC）时即为S级）；

1C 00 05 00 00：这里表示人物间的支持等级（241（DEC）即为A级），个人的支援等级位数不同。此处因为是ギイ的原始资料，他有5个支援对象。如果角色支援对象只有一个，如ロイド只与ライナス有支援，而将后面的几位改为某数值是没有效果的。

小露露过去是个《电攻》迷（不过也只疯了六期，汗），但自从表哥爱上《掌机迷》后，小露露也买了一期，不错不错，但《掌机迷》是否不要仅限于“掌机”？（小露露；江苏）

附表1（人物代码表）

C158	エリウッド	C978	ニルス	D198	ウルスラ
C18C	ヘクトル	C9AC	ウーゼル	D1CC	黒い牙
C1C0	リン	C9E0	ヴァイダ	D200	ポール
C1F4	レイヴァン	CA14	ワレス	D234	ジャスミン
C228	ガイツ	CA48	リン	D268	黒い牙
C25C	ギィ	CA7C	ウィル	D29C	ジュルメ
C290	カレル	CAB0	ケント	D2D0	パスカル
C2C4	ドルカス	CAE4	セイン	D304	ケネス
C2F8	バアトル	CB18	フロリーナ	D338	ジュルメ
C32C	市民	CB4C	ラス	D36C	マクシム
C360	オズイン	CB80	ダーツ	D3A0	ソーニャ
C394	フォーガス	CBB4	イサドラ	D3D4	テオドル
C3C8	ウィル	CBE8	エレノア	D408	ゲオルグ
C3FC	レベッカ	CC1C	ラガルト	D43C	カイム
C430	ルイーズ	CC50	カアラ	D470	佣兵团
C464	ルセア	CC84	ハーケン	D4A4	デニング
C498	セーラ	CCB8	レイラ	D4D8	ベルン兵
C4CC	レナート	CCEC	ブラミモンド	D50C	モルフ
C500	エルク	CD20	キシュナ	D540	ロイド
C534	ニノ	CD54	グロズヌイ	D574	ライナス
C568	パント	CD88	ワイアー	D5A8	ロイド
C59C	カナス	CDBC	山贼	D5DC	ライナス
C5D0	ケント	CDF0	ザガン	D9EC	ゼフィール
C604	セイン	CE24	ボイズ	DC90	バッタ
C638	ロウエン	CE58	ブゾン	DCF8	ズグ
C66C	マーカス	CE8C	山贼	DDC8	グラス
C6A0	プリシラ	CEC0	サンタルス	DDFC	ミガル
C6D4	ラス	CEF4	ネルガル	DF34	カージガ
C708	フロリーナ	CF28	エリック	E038	バグ
C73C	フィオーラ	CF5C	シレン	E13C	ナタリー
C770	ファリナ	CF90	バウカー	E170	ブール
C7A4	ヒース	CFC4	ベルナルド	E2DC	ハインツ
C7D8	ヴァイダ	CFF8	ダミアン	E448	ベアード
C80C	ホークアイ	D02C	ヅルダム	E61C	ヨーギ
C840	マシュー	D060	ウハイ	E7BC	イーグラー
C874	ジャファル	D094	アイオン	E928	ラングレン
C8A8	ニニアン	D0C8	ダーレン	F0E0	リムステラ
C8DC	ニルス	D0FC	カムラン	F4DB	フレンタン
C910	アトス	D130	オレグ		
C944	マリナス	D164	ユバンズ		

(大家发现没有,连男主角的母亲和黑之牙的首领都可以改出来哦~~^^)

这一次的《口袋百问》栏目做得很好，对我们这些口袋妖怪们的口袋迷来说是非常好的资料。但是我希望前辈们能再一次登一下GB版口袋的一些攻略和秘技，毕竟这个栏目不一定非要登GBA上口袋内容，所以拜托。（陈俊勋；江苏）

附表2（职业代码表）

08C4F510	ロ－ド（女）	08C503D4	游牧民（女）
08C4F564	ロ－ド（男）	08C50428	游牧骑兵（男）
08C4F5B8	リキア骑士	08C5047C	游牧骑兵（女）
08C4F60C	リキア剑士	08C504D0	ペガサスナイト(天马骑士)
08C4F660	リキア重骑士	08C50524	ファルコンナイト(飞鹰骑士)
08C4F6B4	ロ－ドナイト(领主骑士)	08C50578	ドラゴンナイト（龙骑士,男）
08C4F708	ブレイドロ－ド(剑之领主)	08C505CC	ドラゴンナイト（龙骑士,女）
08C4F75C	グレ－トロ－ド(重甲领主)	08C50620	ドラゴンマスタ－（龙将,男）
08C4F7B0	佣兵（男）	08C50674	ドラゴンマスタ－（龙将,女）
08C4F804	佣兵（女）	08C506C8	ソルジャ－(士兵)
08C4F858	勇者（男）	08C5071C	山贼
08C4F8AC	勇者（女）	08C50770	海贼
08C4F900	剑士（男）	08C507C4	狂战士
08C4F954	剑士（女）	08C50818	盗贼
08C4F9A8	ソ－ドマスタ－（剑圣,男）	08C5086C	盗贼
08C4F9FC	ソ－ドマスタ－（剑圣,女）	08C508C0	アサシン(刺客)
08C4FA50	战士	08C50914	市民
08C4FAA4	ウォ－リア(斗士)	08C50968	踊り子(舞娘)
08C4FAF8	ア－マ－ナイト（重甲骑士,男)	08C509BC	バ－ド(诗人)
08C4FB4C	ア－マ－ナイト（重甲骑士,女）	08C50A10	大贤者
08C4FBA0	ジェネラル（将军,男）	08C50A64	魔封じの者(封魔者)
08C4FBF4	ジェネラル（将军,女）	08C50AB8	输送队
08C4FC48	ア－チャ－（将军，男）	08C50B0C	炎いを招く者(灾难招致者)
08C4FC9C	ア－チャ－（将军，女）	08C50B60	古の火龙
08C4FCF0	スナイパ－（将军，男）	08C50BB4	市民（男）
08C4FD44	スナイパ－（将军，女）	08C50C08	市民（女）
08C4FD98	修道士	08C50C5C	子供
08C4FDEC	シスタ－(修女)	08C50CB0	ブラミモンド
08C4FE40	司祭（男）	08C50D04	贵族（男）
08C4FE94	司祭（女）	08C50D58	贵族（女）
08C4FEE8	魔道士（男）	08C50DAC	ベルン王国王子
08C4FF3C	魔道士（女）	08C50E00	王女
08C4FF90	贤者（男）	08C50E54	市民
08C4FFE4	贤者（女）	08C50EA8	湖贼;
08C50038	シャ－マン（暗法师,男）	08C50EFC	ベルン王国王子
08C5008C	シャ－マン（暗法师,女）	08C50F50	ベルン王国王子
08C500E0	ドルイド（德鲁依,男）	08C50FA4	ベルン王国王子
08C50134	ドルイド（德鲁依,女）	08C50FF8	子供
08C50188	ソシアルナイト（S骑士,男）	08C5104C	古の龙
08C501DC	ソシアルナイト（S骑士,女）	08C510A0	ウォ－リア
08C50230	パラディン（圣骑士,男）	08C510F4	子供（男）
08C50284	パラディン（圣骑士,女）	08C51148	子供（女）
08C502D8	トルバド－ル(神官骑士)	08C5119C	输送队(转职后)
08C5032C	ヴァルキリア(魔法骑士)	08C511F0	贤者（女）
08C50380	游牧民（男）		

不知口袋迷们注意到游戏中的那两个白痴记者没有，想升级者可以去狂扁他们，地点在3个固定地点不断换，想必大家都知道吧。
（周蓬勃；19；男；266400；山东省青岛胶南市第一中学高三14班；兴趣：GBA、PC、PS类；）

附表3（道具代码表）

01	てつの剑(铁剑)	2E	ぎんの弓(银弓)
02	ほそみの剑(细剑)	2F	どくの弓(毒弓)
03	はがねの剑(钢剑)	30	キラ－ボウ(必杀弓)
04	ぎんの剑(银剑)	31	ゆうしゃの弓(勇者弓)
05	てつの大剑(铁之大剑)	32	短弓
06	はがねの大剑(钢之大剑)	33	长弓
07	ぎんの大剑(银之大剑)	34	ロングア－チ(炮台1)
08	どくの剑(毒剑)	35	アイアンア－チ(炮台2)
09	レイピア(斩马剑)	36	キラ－ア－チ(炮台3)
0A	マ－ニ・カテイ(精灵之剑)	37	ファイア－(火焰)
0B	ゆうしゃの剑(勇者之剑)	38	サンダ－(雷电)
0C	倭刀	39	エルファイア－(高级火焰)
0D	キルソ－ド(必杀之剑)	3A	サンダ－スト－ム(雷电风暴)
0E	ア－マ－キラ－(破甲剑)	3B	フィンブル(暴风雪)
0F	ドラゴンキラ－(杀龙剑)	3C	フォルブレイズ(业火之里)
10	ひかりの剑(光之剑)	3D	ギガスカリバ－(圣风)
11	ル－ンソ－ド(吸血剑)	3E	ライトニング(雷霆之光)
12	ランスバスタ－(斗枪剑)	3F	シャイン(光芒术)
13	长柄刀	40	ディヴァイン(神圣之光)
14	てつのやり(铁枪)	41	パ－ジ(远程光)
15	ほそみのやり(细枪)	42	アルジロ－レ(圣光)
16	はがねのやり(钢枪)	43	ル－チエ(A级光)
17	ぎんのやり(银枪)	44	ミイル(黑眼术)
18	どくのやり(毒枪)	45	ルナ(月光术)
19	ゆうしゃのやり(勇者之枪)	46	リザイア(吸星术)
1A	キラ－ランス(必杀枪)	47	イクリプス(远程暗)
1B	ホ－スキラ－(杀骑士枪)	48	ノスフェラ－ト(A级暗魔法)
1C	てやり(投枪)	49	ゲスペンスト(S级暗魔法)
1D	スレンドスピア(强力投枪)	4A	ライブ(低级恢复杖)
1E	アクスバスタ－(斗斧枪)	4B	リライブ(中级恢复杖)
1F	てつのおの(铁斧)	4C	リカバ－(完全恢复杖)
20	はがねのおの(钢斧)	4D	リブロ－(远程恢复杖)
21	ぎんのおの(银斧)	4E	リザ－ブ(大范围恢复杖)
22	どくのおの(毒斧)	4F	レスト(状态治疗杖)
23	ゆうしゃのおの(勇者之斧)	50	サイレス(封咒杖)
24	キラ－アクス(必杀之斧)	51	スリ－プ(催眠杖)
25	ハルベルト(斩马斧)	52	バサ－ク(混乱杖)
26	ハンマ－(破甲锤)	53	ワ－プ(传送杖)
27	デビルアクス(恶魔之斧)	54	レスキュ－(反传送杖)
28	ておの(投斧)	55	ト－チ(照明杖)
29	トマホ－ク(强力投斧)	56	ハマ－ン(修理杖)
2A	ソ－ドバスタ－(斗剑斧)	57	アンロック(开门杖)
2B	ソ－ドキラ－(杀剑斧)	58	Mシ－ルド(魔防杖)
2C	てつの弓(铁弓)	59	ドラゴンアクス(龙斧)
2D	はがねの弓(钢弓)	5A	天使の衣

边角栏的内容应该分类，不要混在一起，玩家的问题应该马上回复，可以写在问题的下一条中。祝全体工作人员工作顺心，《掌机迷》越办越好。（汪凯；21；男；100034；北京市西城区西四北头条25号；兴趣：以玩为主；）

5B	エナジ－リング	7B	パビスの守り
5C	秘传の书	7C	ファ－ラの力
5D	はやての羽	7D	ニニスの守护
5E	女神のぞう	7E	トォルの怒り
5F	龙のたて	7F	セチの祈り
60	魔よけ	80	军师的剑
61	ブ－ツ	81	军师的枪
62	ボディリング	82	军师的斧
63	英雄の证	83	军师的弓
64	骑士の勋章	84	デュランダル(烈火之剑)
65	オリオンの矢	85	アルマ－ズ(天雷之斧)
66	天空のムチ	86	ア－リアル(至高之光)
67	导きの指轮	87	地の刻印
68	たからのかぎ(开宝箱的钥匙)	88	アファのしずく
69	とびらのかぎ(开门的钥匙)	89	天の刻印
6A	とうぞくのかぎ(盗贼用钥匙)	8A	军师の书
6B	きずぐすり(小恢复剂)	8B	暗の誓约书
6C	とっこうやく(完全恢复剂)	8C	ソ－ル・カティ(圣灵之剑)
6D	せいすい(圣水)	8D	ヴォルフバイル
6E	どくけし(解毒草)	8E	エレシュキガル(默示之暗)
6F	たいまつ(火把)	8F	灼热のブレス
70	デルフィの守り	90	リガルブレイド(极限之剑)
71	メンバ－カ－ド(会员卡)	91	レ－クスバスタ(极限之枪)
72	シルバ－カ－ド(半价卡)	92	バシリコス(神兽之斧)
73	白の宝玉	93	リヤンフレチェ(极限之弓)
74	青の宝玉	94	つらぬきのやり(破甲枪)
75	赤の宝玉	95	ショ－トスピア(加强投枪)
76	ゴ－ルド	96	霸者の证
77	スレンドスピア	97	3000G
78	たからのかぎ	98	5000G
79	フレイボム	99	かぜの剑(风之剑)
7A	光の结界		

—— 跳关 ——

事实上，通过输入金手指码，“烈火”一样可以和“梦模”一样，随意选择关卡进行游戏。

关卡变更金手指：0202BC02 XX

其中的“XX”就是关卡了。使用方法：（以进入19章异传为例）

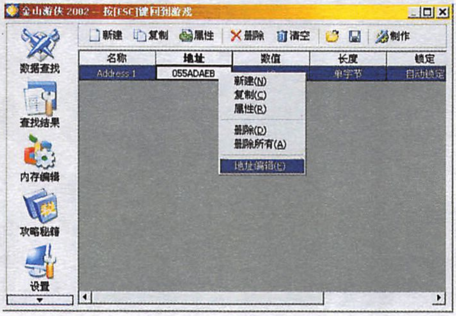
1、运行游戏；

2、选择“从记录开始”,并选取某一进度；

3、选择VBA选项“Cheats”下的“Cheats list”，此时状态如图10所示；

4、在“Cheats list”选择“Cheat”，然后如图11所示，输入地址和码值；

5、OK以后，从该进度进入游戏（效果如图游戏抓图7、游戏抓图8所示）。人物的等级、能力、道具均与所选进度的相同。



《掌机迷》6来得可真晚啊，我从13号等到25号才买到，每次去书摊问老板来了没有，听到“没来”这句话时，我的心啊，拔凉拔凉的……（尹高宜；18；男；210024；江苏省南京市宁海中学高三1班；兴趣：玩游戏、看书；）

附表4（关卡代码表）

00	序章　草原の少女	18	18章外传　魔封じの者
01	1章　运命の足音	19	18章外传　魔封じの者
02	2章　精灵の剑	1A	19章　龙の门
03	3章　小さな佣兵团	1B	20章　新たなる决意
04	4章　生业の影で	1C	21章　二つの畔
05	5章　国境をこえて	1D	22章　生きた传说
06	6章　夸り高き血	1E	22章外传　创られし命
07	7章　旅の姐弟	1F	23章　四牙袭来A
08	7章外传　黑い影	20	23章　四牙袭来B
09	8章　谋略の涡	22	24章　届かぬ手、届かぬ心
0A	9章　悲しき再会	23	25章　暗の白い花
0B	10章　遥かなる草原	24	25章　暗の白い花
0C	11章　旅の始まり	25	26章　夜明け前の攻防
0D	11章　旅の始まり	26	26章外传　诀别の夜
0E	12章　比翼の友	27	27章　运命の齿车
0F	13章　真实を求めて	28	28章　勇者ローラン
10	13章外传　行商人マリナス	29	28章　勇者ローラン
11	14章　うごめく者たち	2A	29章　悠久の黄砂
12	14章　うごめく者たち	2B	29章外传　战支度
13	15章　キアランの公女	2C	30章　背水の战い
14	16章　谜の行方	2D	30章　背水の战い
15	16章外传　港町バドン	2E	终章　光
16	17章　海贼船	2F	终章　光
17	18章　魔の岛		

海克特鲁(ヘクトル)篇

0D	11章　もう一つの旅立ち
12	15章　舞い降りる钩爪
19	19章异传　时の狭间

后记：有关烈火之剑的动态修改就讲到这里。事实上更复杂的问题也可以通过修改来解决。比如说上面提到的人物与职业相配的问题,也可以通过修改任意更换职业；再比如不满意某种职业的上限,想要提高一下；想要给某件武器加上特效等等……限于篇幅，暂时讲到这里。其他将在以后为大家逐一奉上。



作者：克瑞斯坦/整理完善：黑衣の死神

书外面的套子是资源浪费，不如将它改成图片卡或书签。(张朔维；21；男；116600；辽宁省大连民族学院1-9#信箱；兴趣：听歌、唱歌、玩vidio Game；)

无标题文档如何制作一款VBA的SKIN

Ⅰ、前期规划

①收集资料

这个没什么可说的，自己用VBA截点游戏图片，或者从各大游戏网站搞点就够了，如果需要游戏内某些特定的物体(花、草、树、木、武器等)还是要依靠我们强大的VBA了，VBA内置了强大的图形分析工具，这些工具都在VBA的TOOL菜单下：Map Viewer、OAM Viewer、Palette Viewer、Tile Viewer都十分强大。

②制定草图

在制作SKIN之前最好先使用PS(PhotoShop)之类的绘图软件制作SKIN的草图,其实这个草图基本上可以用来做主图(SKIN的最底层图片，用来做背景，是SKIN最重要的组成部分)，此文件千万要预留备份……

Ⅱ、制作主图

①决定SKIN尺寸

在这里决定将要制作的SKIN屏幕大小，我们一般制作的屏幕大小为2X,也就是两倍屏幕。大家都知道VBA显示屏幕为1X时的分辨率为240×160，那么如果你要制作1X的SKIN，相应的，你制作的主图最小不能小于240×160。

由于1X实在不能满足大家的视觉需求,所以我提倡大家制作2X的SKIN。也就是说最小要制作480×320大小的主图。

主图保存时务必使用BMP格式。

②开始制作

将四处搜刮来的资料拼成主图，这里就不详细述具体方法了。将要做透明处理的区域做统一着色(PS的填充)。

③制作透明区域

所说的透明区域就是BMP文件中的“统一着色区”透明化，这样在我们使用SKIN的时候就不会看到那些讨厌的颜色了，整个过程可以使用一个名叫“RegionCreator”的小软件来完成。如图，其中Bitmap项为准备做透明处理的位图文件(BMP File)，点击右面的“Browe...”进行选择文件。“Transparent Color”项为位图文件中准备做透明处理的区域颜色,其中包括红“Red”、绿“Green”、蓝“Blue”。

在PS中使用吸管工具单击准备透明区域，就会得到该区域颜色的RGB值，填入“Transparent Color”项的R、G、B中后，点击“OK”键，这样就会在所选的位图文件目录内生成一个rgn文件,这个就是SKIN所需的区域定义文件。

Ⅲ、制作INI文件

INI文件为SKIN的配置文件，其中涉及到主图、区域、按钮等全部SKIN的属性设置。甚为重要。

①必要语句

INI文件必须包含的语句有：[SKIN]下的“image”、“region”、“draw”，如果你要制作款带有按钮的SKIN的话，还需要“buttons”，其中具体的参数用“=”来赋予。下面我们来看一个[SKIN]的例子：

```
[skin]

image=mana.bmp
region=mana.rgn
draw=62,83,480,320
buttons=5

%A skin by teet,visit our site http://www.chinagba.com
```

这里的[SKIN]我把它叫做“段头”，用它来注明这段所说明的是SKIN的属性，如果你要制作的是带有按钮的SKIN，那么INI文件中还必须包括[button-x]段，其中的x代表按钮的序号。回到SKIN段，解释一下段中各个语句的作用。“image=”存放主图文件的位置，“region=”存放区域文件的位置，“draw=”屏幕起始位置以及屏幕分辨率，“buttons=”SKIN按钮数。

其中需要说明的是“draw=”项，数值中的后两项大家一看便知是分辨率，那么前两项就是决定屏幕在SKIN的所在位置，也就是坐标，这个坐标

友情提供秘技：《机战R》有史以来最卑鄙升级法，用阿姆罗利换上法（加血机器人），然后在任一关中将赢时，用舰长地图炮攻击我方两位加血机器人，然后两位互相加血，加一下升一级，99级不成问题。（李枫；17；男；215400；江苏省太仓市人民南路28号9幢402；兴趣：看《掌机迷》、玩GBA；）

是相对与主图文件左上角的数值。也就是“0.0点”。具体数值取决于你想要的位置,仔细观察PS中的信息窗口中的“XY项”就可以得到。

和编程相似的是SKIN中也可以有注释，图中“%”后面的“A skin by teet,visit our site http://www.chinagba.com”就是我对这个SKIN的注释。

②制作按钮

一款好的SKIN必须具备按钮，这里向大家介绍INI文件中按钮的制作方法：

还是先看例子：

```
[button-0]

normal=buttons/file-1.bmp
over=buttons/file-2.bmp
down=buttons/file-3.bmp
id=MENUFILE
rect=62,44,120,36
```

其中段头为[button-0]说明这个是第一个按钮，“normal=”普通状态下按钮图片的存放位置，“over=”鼠标悬停状态下按钮图片的存放位置，“down=”鼠标按下状态下按钮图片的存放位置，“id=”按钮ID，“rect=”按钮的起始位置以及尺寸。

这里需要说明的是“id=”所指的是该按钮在模拟器中所起到的作用，也就是点击后的所起用的效果，图中的效果为打开文件菜单(File Menu),模拟器中的ID包括：“MENUFILE”、“MENUOPTIONS”、“MENUCHEATS”以及“MENUTOOLS”等。“rect=”项与[SKIN]段头中的“draw=”项功能相似，我就不多说了。

③INI文件实例

下面是一个完整的INI文件，大家可以参考一下。

```
[skin]

image=mana.bmp
region=mana.rgn
draw=62,83,480,320
buttons=5

%A skin by teet,visit our site http://www.chinagba.com

[button-0]

normal=buttons/file-1.bmp
over=buttons/file-2.bmp
down=buttons/file-3.bmp
id=MENUFILE
rect=62,44,120,36

[button-1]

normal=/buttons/option-1.bmp
over=/buttons/option-2.bmp
down=/buttons/option-3.bmp
id=MENUOPTIONS
rect=182,43,120,36

[button-2]

normal=/buttons/cheats-1.bmp
over=/buttons/cheats-2.bmp
down=/buttons/cheats-3.bmp
id=MENUCHEATS
rect=302,43,120,36

[button-3]

normal=/buttons/tools-1.bmp
over=/buttons/tools-2.bmp
down=/buttons/tools-3.bmp
id=MENUTOOLS
rect=422,43,120,36

[button-4]

normal=/buttons/x1.bmp
over=/buttons/x2.bmp
down=/buttons/x2.bmp
id=FileExit
rect=513,411,43,41
```

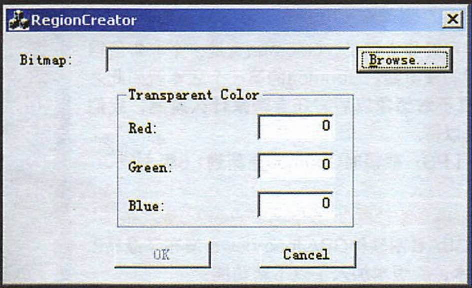
Ⅳ、总结&注意

其实制作一款VBA的SKIN并不困难，只要做好主图、做出透明区域、生成区域文件、制作INI文件、调整文件目录，就这些而已。

—— teet

—— 注意事项 ——

- 不要制作过大的主图
- 透明区域的颜色一定为单色，且最好不要选SKIN中准备保留的颜色
- INI文件可以使用各种文本编辑工具编写，比如“记事本”。保存时在“保存类型”中选择“所有文件”后，在文件名后手动加上.ini即可
- INI文件中的文件保存位置一定要与实际情况一致



模拟汉化站

■ 史上最强GB模拟器FOR GBA——Goomba

PocketNES、PCEAdvance的开发者FLUBBA是当之无愧的达人！在给我们献上PocketNES和PCEAdvanceGoomba以后，最近，他又给我们带来了超强的GB模拟器Goomba！目前Goomba的第一个版本有以下功能：

——可以运行Gameboy Mono（黑白）和Super GameBoy的游戏；
——已经可以运行很多游戏了；
——支持即时存档；
——支持PogoShell（类似PDA的功能）；
——可以选择多种方案的边界颜色；
——可以选择多种方案的调色版，为黑白的ROM提供了SuperGB的功能。
——接近PockerNES风格的菜单；



云云试用了一下，感觉Goomba真是怀旧者的福音，以前虽然有GBA上GB模拟器比如POCKETGB，但是兼容性不好，而Goomba的性能就出色多了，兼容性和画面都比PockerGB要好很多，FLUBBA测试了一千多个游戏，大部分都能够很好的运行，而且声音、存档、联机功能一个都不少。另外它还支持GBC的游戏，遗憾的是目前对GBC的兼容性不大好，支持的游戏只有少数几个，不过，这才是第一个版本，性能已经非常强了，Goomba真是一个非常值得期待的模拟器。Goomba的第一个版本就如此之强,真不敢想象以后它还会带来什么震撼，我们拭目以待。

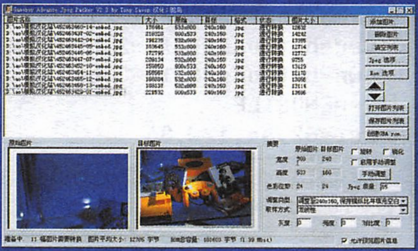


（PS：截稿时Goomba更新到1.6版）！

■ GBA看图软件GBAJpegViewer2.3版发布

GBA看图软件GBAJpegViewer发布了最新2.3版本，新版本加入了以下新功能：

——加入了色彩抖动系统，极大地提高了显示质量，图片效果更佳。
——在缩略图模式中可显示更多的图片信息，比如图片编号、大小、体积。
——在幻灯片模式中加入了暂停功能。
——新的菜单显示。
——在 Jpeg Packer 中加入了“亮度”和“对比度”的设置选项。
——少许加快了 jpeg 的压缩速度。





除了新加入的功能外,GBAJpegViewer原来的功能有：保存/读取 图片列表、“缩略图模式”、支持大范围的图片手动调整和新的分辨率设置、支持设置Rom密码、手动调整图片以及图片锐化（可提高图片质量）。

■ PICTUREBOY2.0简体补丁公布

在GBAJpegViewer发布以前，PICTUREBOY一直是GBA爱好者看图的不二选择，现在虽然GBAJpegViewer的最新版本已经相当不错了，但是由于PICTUREBOY拥有良好的界面（可更换SKINS）以及显示速度所以还有很多朋友都在使用它，不过PICBOY原来的繁体版在简体WIN 98下的字体很难看，热心网友zlinch将程序稍微修改了一下，制作了简体中文版PICTUREBOY2.0，这下PICBOY的字体看上去就十分顺眼了。需要注意的是：如果要正确显示宋体九号字系统内

有了硬壳后，书后上就没有字了，感觉真好啊！（张鹏；18；男；450002；河南省郑州市金水区河南农大7#信箱；兴趣：动、游、漫；）

必须有vb6chs.dll（安装过ReadBoy完整版或VB6运行库都可以）。

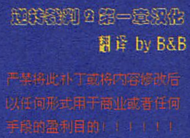
■ PCEAdvance更新到4.9版

在GBA上模拟PC-E的模拟器，前面已经提到了它的作者FLUBBA。这是一个运行于 GBA 上的 PC-E 模拟器。使用它可以在掌机上玩到许多 PC-E 的经典游戏。尽管许多游戏的模拟情况并不能让人满意，但是总体来说，还是有不少游戏的模拟效果是很不错的。这次新版的更新内容为：

—— 修正了未缩放模式中的一些背景小问题

——修正了一些 CPU 方面的问题，使得“Darius Alpha/Plus”重新能够运行，"Turrican" 可以启动了，而"Gun Boat" 几乎可以启动。

■《逆转裁判2》第一章汉化版



GBA上的大作《逆转裁判》一共出了两代，其独特的游戏思路以及爆笑的台词让人欲罢不能,而国内的玩家由于语言障碍始终无法完全领略其精彩之处，而汉化者自然就将目标锁定在它身上,不过由于其文本量过多，所以翻译起来相当困难,第一代《逆转裁判》都没汉化完全，而目前《逆转裁判2》也有人发布了第一章的汉化版，翻译是B&B，破解是EastRed，汉化者表示本来想等全部汉化完成再放出补丁，不过最后经过考虑还是决定将游戏的补丁分章放出，也就是每一章一个补丁，目前只完成第一章的汉化，该汉化补丁使用后除第一章正常外，其他章全部是乱码，让我们期待后面章节的汉化版吧。





■《光明之魂2-中文版》第二版以及繁体版发布

掌机之王汉化小组汉化的大作《光明之魂2-中文版》日前发布了第二版，这个版本是在10月1日发布的第一版基础上修改了几个汉化的疏漏,不过没有对有些网友反映的文本花屏以及死机现象作修改（据说这是操作不当，可以避免）。同时，小组在此汉化版基础上开发了《光明之魂2-繁体中文版》，这个繁体版仅是替换了简体文本字符,并没有按照港台习惯对词汇进行处理。而小组也宣布《光明之魂2-中文版》汉化工程全部结束，他们不再对关于此游戏的任何地方进行修改。











■《新约》放出第二次测试补丁

勇者天使狼汉化的新约发布了简体测试版补丁v0.2，目前进度为：剧情 99.9％字面翻译，未优化润色（跟第一版基本上一样），未翻译部分：片头演示。

——部分翻译/未翻译

・02, 09（道具名称和说明）





- ·05（人物名字）剩 1 项
- ·13（武器名字）147 项，剩几十项
- ·14（武器说明）147 项，剩几十项
- ·15（防具名字）121 项，剩几十项
- ·16（防具说明）121 项，剩几十项
- ·17（陷阱名字）剩 2 项
- ·48（怪物种类）剩 1 项
- ·54（？）剩 1 项
- ·59（仙人掌日记）剩一堆 –_–

——全部未翻译
- ·04（怪物名字）180 项
- ·50, 51（健康状态）38 项
- ·52（职业名称）85 项

希望玩家在体验这个测试版后积极地到勇者天使狼的论坛（http://www.hftd.com/~kuyagi/forums/）报告BUGS，需要提出的是：剧情对话部分还是有些地方文字会超出对话框，这个不用报告了，等文饰的时候会修正。

■《幻想传说》放出最新汉化截图

一度沉寂的《幻想传说》汉化版终于放出了最新截图，请看汉化者的原话："实在抱歉，学习紧张，拖了太长的时间。很多朋友来询问幻想传说GBA的汉化进度，嗯，今天放出截图，是向



一直关心和帮助我们的朋友的一个表示吧~字体很难看，我是临时用了网上现成的字库工具，专门对应幻想传说字库的工具还没有做出来，效果会和原字体是一个档次的~！一定做到原汁原味！请大家放心。这个ROM控制符巨多（特别是跳跃符和不明代码），现在都找出来了。这是在森林区打猎的情节，只是说明一下工程仍在继续中！（毕竟都过去3个多月了，相信大家也都等急了：P）目前翻译进度30%，基本上是组内日文翻译第五使徒一人独立完成的~目前千岛组也是个非常不健全的小组，由于刚组建，人员短缺的问题，小组内只有翻译和破解员。在下算是个非常暴力的破解员吧：）除了会数学和抽象，完全不懂编程（汗~学习中……）。汉化工具是由TGB的菜鸟小生友情支援的，在此向他（它XD~）表示由衷的感谢！另外感谢在这期间无私帮助我的朋友们：madcell，天使泪光，毛毛(YEYEZAI）,魔法皇子，胡里胡涂等……再次感谢！"——金泽。

■《麻将风云》汉化修改最终版发布

云云以前推荐给大家的一个麻将游戏，NINTENDO出产，相当好玩，该游戏是由D商汉化，网友DUMP成ROM后出现错误，游戏过程中"吃"、"碰"、"听"三个提示是花屏的，给人感觉很不好，而网友RomanticDog将这个问题解决了，目前他放出了修改版ROM。

■《我们的太阳》汉化始动

《我们的太阳》，KONAMI招牌制作人小岛秀夫进军GBA第一作，TGS展最佳游戏创意奖！游戏方式让人匪夷所思，呵呵，当然，也是大受欢迎的，日前一个名叫红烧牛肉粉的网友宣布他正在汉化《我们的太阳》，目前，界面汉化程度已接近90%，太阳FANS值得期待。



■《口袋怪兽弹珠台》汉化中文版发布

怪物软件《口袋怪兽》弹珠台版由TGB汉化工作室与SHIKEYU以及口袋吧合作历时两月汉化完成，汉化素质相当高，喜欢口袋妖怪的朋友千万别放过这个版本，就连云云这种口袋白痴玩了一会儿后也被其深深吸引，呵呵，而且TGB汉化工作室为游戏制作了两个LOGO，一个为日文

希望边角栏用多一些读者的游戏秘技，一来可以使读者的铁多些，好来PLAY GAME。二来可以吸引更多读者阅读边角栏，只可惜偶的秘技未用。（残念~韩迎超；19；男；116200；辽宁省普兰店市第二中学三年级三班；兴趣：打游戏、运动；其他：玩好游戏，广结玩友。）

版风格，一个为英文版风格，真是想得周到啊！热血推荐！

■《柯南-被狙击的侦探》汉化完成

由漫游汉化协会、熊组汉化网和名侦探柯南事务所合作汉化的《柯南-被狙击的侦探》终于汉化成功，作为超级漫画大作，被制作成游戏后也相当受人关注，此次由三个组织汉化的《柯南-被狙击的侦探》应该也会成为汉化作品中的经典，柯南FANS必玩！漫游汉化协会的地址是：http://www.chinaemu.net/zhuanti/kiroslee/index.html，有热爱动漫和汉化的朋友可以去转转。











■ 短消息

——《小青蛙魔法国之大冒险》动工：一个云云没有玩过的游戏，ACT型，呵呵，一看就是可爱型，女孩子向！目前游戏的汉化工作已经由AIC工作室的lambochan开始。

——《真·女神转生1》发布汉化1.38版：最新版本解决了合体时候的乱码和种族的紊乱，还有其他一些小bug，记录和以前通用，这个版本据女神转生专题站的站长说已经是完美版了。

——RPG工具汉化启动：来自CGP的消息称其内部正在紧锣密鼓策划新动作，目前其成员“不知所云”开始了一项使命研究，就是汉化《RPG工具》，前些时候有朋友用它制作出了《倚天屠龙记》，所以他们想到汉化《RPG工具》也是顺理成章的了。

——《正邪幻想曲》汉化启动：菜鸟小生宣布开始汉化《正邪幻想曲》，目前缺少翻译人员，希望有能力的朋友可以发EMAIL到naconc@126.com帮忙。





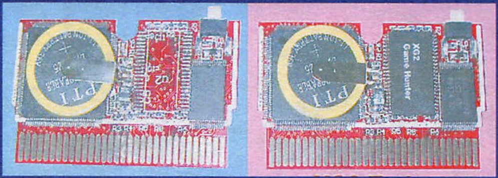


——《超级机器人大战D》汉化新消息：laopix发布了超级机器人大战d简体汉化补丁v1.1，该补丁简化了大约3000个日文汉字；翻译了常用菜单，精神指令及说明；翻译了大部分胜利失败说明；人名、机体名、剧情未汉化。





XG论坛



这个月可够忙的,因为国庆去了一趟北京七天游,又逛故宫又爬长城还要到处尝风味小吃,真是人生一大乐事!北京的确是个好地方呵呵!不过回来就惨了,一大堆事情等着要做,一转眼又到了交稿的时候,这次可不敢再出乱子了,准时开夜车在XG官方论坛整理稿子,谁知道才看了十几条帖子,就留意到一份超级好帖,小王绝不敢藏私,决定全程登出,相信各位会大有收获. ^_^

第三期的XG2得奖名单是: xuxiaobin1981 / zj2872970, 请这两位网友到XG论坛登记寄送XG2奖品的地址和电话,再次感谢大家的支持!

画外音: "唉,怎么还没有轮到我得奖?晕!!...... " 呵呵,别着急,广大玩家是不会忘记你的,奖品当然少不了你的一份了,到底是实至名归嘛……还看?你还不明白?反应也太迟钝了吧,就是你呀,黄金长老!

XG完全精通手册

by: undeadorcs(黄金长老)

XG使用心得!入门者必看!鉴于大家在使用XG的过程中所产生的种种问题,现在我就把我个人的一些经验心得和论坛上曾经的精华给大家总结一下,免得大家老是麻烦的等回复。

一、驱动的问题

1、由于我一段时间的观察发现现在论坛上的XG2的驱动对WIN98、WINME有点问题,一般在安装的过程中提示找不到相应的驱动。这时使用XG2 LITE的玩家可以再下载一个XG1的驱动,只要在安装过程中系统提示要驱动路经是选择XG1对应WIN98的驱动安装就好了(XG1、XG2 LITE的驱动是通用的)而到了烧录游戏时就换成XG2M的烧录程序就可以了。

2、现在有很多玩家提出的新驱动对很多的热门新游戏都存档记录不能的问题,而由于EZ1和XG1的某些版本的驱动可以通用,所以就有不少的玩家改用EZ的驱动。但在安装使用EZ驱动时常常会发现装了驱动认不出卡带情况来,这可能是由于玩家在安装EZ的驱动时没有把原来旧的XG驱动给删除掉,只要把旧的XG驱动删除后就能认出卡了(删除XG旧驱动的方法:在系统搜索里输入"XG"把在系统盘符里找到的相关的系统文件删除就OK了)

3、对于热门新游戏存档记录不能的解决方法可以换回旧的XG驱动,因为有XG论坛上的xuxiaobin1981朋友(具体的情况大家可以参照这里http://218.16.125.66/discuz/view ... 85743eaa2d0933df2c8)的细心观察和实践发现了用以前XG1、2 LITE共用驱动时的驱动能实现对新游戏的记录可能的方法。因为条件的限制就只能用xuxiaobin1981朋友在论坛上提供的XGM2.10来给大家抛砖引玉了:首先把系统里以前装的驱动删除掉,在安装第一次装驱动的方法安装2.10的驱动。安装好2.10驱动后只要对号入座地用新版本的XGM烧录客户端烧录游戏就好了。有一点要注意的是最好客户端就是用最新版本的了,因为新版本都对应地对XG1、XG2 LITE的引导和其他方面做有优化。(本人在验证XGM2.10驱动兼容性是否好的过程中使用的是XG2 LITE,因为同学的XG1他不肯借给我用!但因为以前的驱动是1、2共用的所以我想既然XG2 LITE成功了那XG1也没问题的,我在论坛上也看见过用XGM2.20配XG1对新游戏记录可能的例子)

二、使用技巧

1、XG1、XG2 LITE的软件金手指功能。由于现在所发售的XG系列都不支持硬件金手指功能,在这我就介绍一下由XG论坛的LGH2826617朋友所发现的XG系列软件金手指功能(具体的情况大家可以参照这里http://218.16.125.66/discuz/view ... f0fb9a049aca117baa3):

[1]首先大家可以用新版的XGM把XG里面游戏的存档文件以**.sav为扩展名(**为游戏名字)备份到电脑里面。

希望能加入游戏年鉴,还可以介绍些国产的游戏。光盘中的游戏ROM越来越缩水了,希望用心"加量"。(张磊:上海)

[2]打开VBA（GBA的模拟器），按File(文件）选择Import(导入）中的Battery file(电池记忆文件)再打开刚才备份到电脑里面的**.sav，之后游戏会自动重新启动,这样就成功了。如果游戏不可以自动重新启动，就需要自己手动把游戏重新启动。如果还是不行的话，就是VBA版本的问题。

[3]用VBA打开相应的游戏ROM读取备份到电脑上的记录后再用VBA上的金手指修改或用新版的金山游侠修改也可以，然后用VBA正常的记录被修改好的游戏（不要用SHIFT+F1的即使记录）。

[4]如果想把VBA的存档用在XG里面的话，在游戏中用VBA正常记录（不是用SHIFT+F1的即使记录），再把存档文件**.sav拷进XG里。(注意：XG里的这个游戏存档大小必须是512K,如果不是的话，那么把游戏重新拷到XG里面，再把游戏存档大小调整到512K大小就行了。）

[5]因为用模拟器记录出来的存档文件大小为64K换算成GBA ROM记录存档大小的话就是512K了，所以如果烧录的游戏的存档记录文件大小正常的为1024K的话也要手动调成512K的，但是不同的是在要改小记录存档大小的游戏的下面最好再烧录一个你不玩的游戏或者不用记录的其他ROM（比如音乐、电影和小说的ROM，但是最好就是这些ROM不会记录），并把它的记录存档大小调成512K，这样你要玩的那个超标的游戏的记录就会覆盖在不玩游戏的记录上了,而导入导出模拟器也方便了。

[6]另外使用的模拟器建议大家使用VBA1.0A，如果用其他的版本的话可能会出现有些游戏在模拟器中不能导入烧录卡里的备份记录文件。

[7]在VBA导入备份记录文件时不要理会所提示的错误，忽视后重启游戏，看能不能读取,如果不能读取的话就是VBA的版本问题了，就只能换另一个版本的试试了（比如上面说的VBA1.0A）。

2、有关于删除/添加ROM的方法。待软件检测出所有的ROM后，把上面的所有的ROM都删掉（只是在软件界面中删，但不是真的删），再按照循序再把ROM还原好，只是不要放上你想真正删的ROM，但要记住！ROM的循序一定要对应原来的，而在你要删的ROM的位置上放你想烧的新的ROM。（具体情况请看这里http：//218.16.125.66/discuz/view...322a21d4c0cf50dbfad)（请注意！开始以上的删除/添加ROM方法之前都必须备份好之前烧录好的游戏的记录！）。

三、一般故障的排除

1、掉记录问题。

[1]充电电池或普通电池没电（用XGM上的电池检验可以测一下），导致记录不能，这时如果是充电电池的话就把卡带插进写卡器中后再把写卡器与电脑中的USB接口相接后待其自动充电乃置八小时以后，而如果是普通电池的话就可以到可以换电池的联盟店或寄给超人换电池，喜欢



DIY的玩家也可以自己动手更换电池（具体的可以看这张帖http://218.16.125.66/discuz/view ... 4e01fa9fd898cab96c8中二楼的方法，但一定要小心为上！！！）

[2]卡带的质量不过关而导致电池座与卡带之间的焊点断裂，出现质量问题就只好任命了……一就只能和同盟店或超人换个新的卡带，二是电工好的玩家自己小心的焊好。

[3]卡带中的SRAM芯片损坏（用XGM中的SRAM检验可以测一下），这个没什么说的了，就只好换个新的了。

2、用XGM烧录ROM，烧录到了一定的进程时XGM无响应。如果遇到这个情况依照我的经验一般都是驱动损坏了，可以删除驱动后再重新安装一次。如果更换驱动后还是不能解决问题的话，大家可以检查一下USB接口和USB连线了(USB连线都必须事先用能正常工作的其他USB设备检测过没问题)。

3、合卡烧录不能。

[1]没有在XGM中打开XG的合卡功能。只要在参数设置中的"使用XG游戏片头"前的方框里打钩就行了。

[2]如果已经打开了合卡功能还是不能使用合卡功能的话，就请格式化一次卡带。要是还不行的话就可以考虑卡带是不是坏了（但要排除驱动的问题）。

4、非游戏ROM显示不能。因为在XGM的新版本中屏蔽了非游戏ROM的显示，所以想要看非游戏ROM时可以换成旧版本的XGM客户端试试看。

5、GBA运行XG出现花屏。

[1]可能是金手指出现了污垢。用一根稍微湿润了一下的棉棒（一定不要太湿润！）轻轻地擦拭XG上面的金手指（完成后一定要等XG干燥后才插进写卡器或GBA中，不然就可能造成短路)或有大胆不要保修的玩家也可以拆开XG的卡带壳后用橡皮轻轻的擦金手指直到污垢除去（完成后一定要把擦出的污物清理干净再插进写卡器或GBA中，不然就会出现短路）。

[2]如果不是金手指污垢的问题，那么就格式化一XG，然后再烧录进游戏看还有没有花屏出现。如果还是有的话就可以考虑XG是否坏了。

6、烧进XG的游戏用GBA不能运行。

[1]可以试一下用新版本的XGM烧录游戏后，待GBA读出了XG的引导程序时对准开始不能运行的游戏用B键启动。

[2]如果上面的方法还是不能运行的话就可以试一下格式化一次卡带再烧录游戏进XG看能不能运行了。如果还是不能的话就可以考虑XG是否坏了。

7、GBA运行XG死机频繁。把XG格式化一次后再烧录游戏进去运行，如果还是死机频繁的话就可以考虑XG已经坏了。

8、已烧有游戏的XG卡带在XGM中不能识别出里面的游戏ROM。其实这个很简单，只要大家退出并进入XGM几次一般都可以识别出来的了,但为了为XG着想所以对付这个情况最好就是不要把XG卡拔插……感觉很伤卡的啊。

四、平时对XG的保养

1、XG买回到家的第一件事就是把XG用写卡器与电脑连接待其自动充电八小时以上。

2、安装驱动后马上对其进行格式化卡带、ROM校检、检查电池（必须按照提示拔插XG卡带）、SRAM校检等一系列的基本检测以用确定XG的基本情况。

3、不要频繁地对XG进行复写游戏，虽然官方说10000次没问题，但这东西也没那么皮厚的，所以最好就是研究玩一个或一张卡的游戏后再进行烧录（只是建议）。

4、平时在不玩XG卡带的时候不要插在GBA或写卡器上。

5、如果有一段长的时间不玩XG卡带的话请定期地用GBA运行一段时间或用写卡器充一下电,因为种种原因充电电池好像没有官方所说的半年记录保存（并不是诋毁XG的意思，一般来说质量没问题的XG记录保存两、三个月应该没问题的吧）。

以上就是本人用了几天的工夫收集整理并烧脑写出的一点心得了，如果有什么错漏补充的话还望大家能指出，以待能进一步地完善这个造福大家的心得

PS：另附上本人收集的一个驱动软件包，内含：XG1M_2.21B(使用的是兼容性好的XGM2.10驱动)、XG2M_2.23(使用的是兼容性好的XGM2.10驱动)、XGM_2.10、GBA ROM减肥软件、烧录卡toU盘工具,请留意论坛。

这期《PG》VOL.6可真受欢迎，我刚买不久，再去一看，哇！《PG》VOL.6像是人间蒸发一样，一本也没有了……（何文林；16；男；537000；广西壮族自治区玉林市一中0313班；兴趣：玩《机战》系列；）



HuangYZ，国内的GBA开发界达人，开发有众多GBA游戏以及相关软件，自己更有专门的GBA开发库GSLIB，在以前的电软中因为《心跳回忆FOR GBA》曾经对其进行过简单采访，现在《掌机迷》成立了专门的名人访谈栏目“达人王”，云云又把HuangYZ请出来聊聊大家感兴趣的话题。

国内GBA开发达人HuangYZ访谈
随心所欲，做自己的游戏

窗外不归的云（简称云）：Azhong你好！很高兴再次和你在杂志上见面。

HuangYZ：你好啊,云云。很高兴见到你。

云：算起来，我们已经有很久没有好好地聊聊了，最近你都在忙些什么呢?

HuangYZ：是啊，好久没聊了，最近真的比较忙，基本上每天晚上都要利用几个小时的时间帮星组做东西。当然还有其他忙的，比如维护GSLIB，开发引擎等等，不过忙的重点当然是GUNDAM SEED了……

云：汗……GUNDAM SEED?你给大家介绍一下吧。

HuangYZ：嗯！什么是GUNDAM SEED呢？GUNDAM就是一部日本机器人动画片，已经有20年的发展历史了，最新的这部，就是GUNDAM SEED。上个月刚刚放完，真的十分棒!

云：那你忙的东西怎么和动画片有关系呢?



HuangYZ：我呢，是这动画片的重度饭，出于这个理由，我就一直想做一个这个GUNDAM游戏，让更多人来了知道，了解GUNDAM。这是一开始的想法。现在有了GBA，加上对GBA开发也有些了解,所以,想把这个想法变成现实。然后，就花了2个多月的时间，将游戏开发到目前的程度。期间，百岱出了PS2版的SEED和WSC版的SEED。我看了后觉得还不错。但是离我想象中的还有一定距离，毕竟，百岱做这个是为了赚钱嘛。而我呢，做这个游戏则是出于对这个游戏的热爱。

云：原来是以GUNDAM SEED为背景制作的游戏，呵呵,游戏是什么类型的?

HuangYZ：这个问题在做的时候，我想了很久，为了体现GUNDAM的神威，和配合SEED大多故事情节，所以呢，就决定用STG作为主要游戏模式。STG里穿插一些ACT游戏要素,如一闪，惯性，等等。而用AVG来表达故事内容。

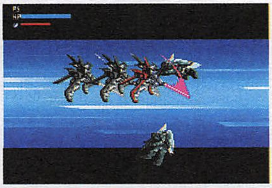
云：也就是说拥有ACT要素的STG游戏哟。这种游戏方式现在很讨人喜欢，而AVG部分又像忍者龙剑传一样,呵呵。目前游戏的进度如何?

HuangYZ：嗯，目前进度良好，已经做了……7关了。现在的目标是来个完结版，暂定10-12关。这都是和星组大家努力的结果啊。呵呵。再次向星组成员表示感谢 。

云：请问游戏的剧本是谁写的? 看来好像这个游戏又和星组有关?

HuangYZ：很对，由于一开始就有了很高的要求，所以





剧本部分也不例外。部分剧本是请了星组几大翻译和我的一个同学完成的。

云：那具体的分工是怎样的呢（比如音乐、图像等）？

HuangYZ：嗯！众所周知，目前，网上没有MIDI版SEED的OST下载。而游戏里要用MIDI，怎么解决这个矛盾呢？好在组里有会MIDI制作的人：胡天航（赤天使），所以，这个任务就交给了他。目前他在努力制作呢。图像就交给了万能的王月（卡南）来完成。他帮了我不少忙，还制作了几个机体的PIX级的角色动画。效果也很不错！而程序部分，就由黄炎中（阿中大人）来完成了，当然就是偶。这次用了心跳引擎和重新写的STG引擎，用起来十分爽，这是我们制作这个游戏质量的保证。

云：我玩了一下你发给我的测试版，感觉开始的情节交代部分很有银河战士的味道哟,特别是片头那段动画更是爽。游戏画面也不用说了,一个字：靓！音效部分感觉也很出色哟。战斗系统做得很好，玩上去很火爆，操作手感也很好，和一些名牌大厂出的作品相比也不差哟，请问你是如何做到这一点的？游戏的定位又是怎样？

HuangYZ：嗯。这个问题就牵涉到一个游戏定位的问题了。一共分成2个方面即游戏玩家定位和游戏总体质量定位。从游戏玩家定位来说,是定在射击游戏COREUSER和LIGHTUSER之间。为了适合COREUSER,所以游戏有一定难度。当然，操作性一流，而LIGHTUSER是因为本游戏是动画片为剧本。加上画面也不错,所以，也会吸引许多的LIGHTUSER。

云：我想应该是这样的，刚才在游戏中我又发现了一些新要素，比如可以换装备，可以使用连击，而且能量满后，按R键可以有SEED模式等，呵呵,太强了！不知道游戏大概会在什么时候完成，采取什么方式发布呢？

HuangYZ：估计离完成还有一段时间，我们会集中精力,充分发挥团队的力量，把剩下的几关做到尽善尽美。游戏完成后我们会首先在星组的网站(www.newwise.com）上发布。

云：说到这里，我又想起了《心跳回忆FOR GBA》，不知道现在它是处于一种什么状况呢？

HuangYZ：心跳回忆，目前暂停中。为什么呢？因为有更多要素要加入其中，为了保证质量，从缓不从急。这里就卖个关子，请大家期待吧。

云：能介绍你的GBA开发库GSLIB的情况吗？

HuangYZ：GSLIB库呢，就是一个开发GBA的强力工具。我是从去年开始接触GBA开发，当时由于缺少相应的开发库，国内的GBA开发很长时间都没有一个长足的发展。虽然有些老外的开发库，但有的要收费，有的在片头硬给你来个LOGO,让你很不爽。所以呢，我就决定发挥我们中国人，刻苦创新,与时俱进的精神,跋山涉水，千辛万苦,终于开发出了我们中国人自己的GBA开发函数库。希望可以借此提高我国GBA开发的水平。一年多的发展，GSLIB的版本已经到了2.6，2.7也接近完成，取得的成绩是可以看到的。CHOAS STAR（混沌星辰小组）最近开发的“砖块世界”就是利用了GSLIB，



使开发效率大大提高，基本达到了商业游戏的水准。还有我自己亲自操刀的几个游戏，质量也是有目共睹的。

云：那么GSLIB与一般的GBA开发库相比有些什么特性呢？

HuangYZ：GSLIB和一般的GBA开发库相比有很大的特性。首先，GSLIB提供了很多强力的工具。针对GBA开发；其次，GLSIB使用的是任天堂官方的编译系统。就是说,和各大GBA开发厂商的软件环境是一样的。再次，GSLIB中集成了部分引擎的功能。从而大大提高开发效率。最重要的是，GSLIB是免费的,任何人都可以从GSLIB的网站上下载。

云：我记得以前也问过你这个问题：你会将GSLIB商业化吗？时隔数月，不知道你现在的看法如何。

每次介绍配件，都有购买的冲动，游戏商店的价格与杂志上介绍的价格相差甚远，希望贵刊开办邮购业务，方便“温饱”人士购买。（李大正；20；男；210032；江苏省南京市浦口复兴路18号南京工业大学浦江校区122信箱；兴趣：音乐、政治、游戏；）



HuangYZ：这就是原则问题了，我这个人原则的东西一般都不会改变。GSLIB将永远是免费的。

云：目前国内从事GBA开发的朋友不算少数，不过就他们的作品素质来说，还不能让我们满意，你能给大家一点建议吗？谈一谈你自己从事GBA开发的一些经验吧。

HuangYZ：其实，我觉得，开发一个游戏并不容易。但是，既然来了，就得努力完成。首先就得有开发的目标。要完成怎样的作品。然后时刻紧记自己是在开发商业级别的作品，这样，坚持到底就是胜利。

云：那么你以后有什么打算呢？

HuangYZ：以后嘛，我会继续完善GSLIB，继续制作更多有意思的东西，来回报大家对我的支持。同时我也希望GSLIB能够促进国内的CONSOLE游戏开发水平。以GBA为基础，来迎接伟大的PSP的降临。

云：我同样也是很期待PSP的发售。那么在以后的日子里，你准备怎样协调工作与开发FREE游戏二者之间的冲突？

HuangYZ：嗯，这真的是个问题啊，目前我的休闲时间几乎都给GBA占了。我只能尽我所能来开发FREE游戏。毕竟,工作是吃饭之本嘛。

云：对，没有工作，也就谈不上为大家开发游戏了,呵呵。完成GUNDAM SEED后有无做新游戏的想法？或者是休息一段时间？

HuangYZ：嗯，应该会休息一段时间来调整。不过GSLIB还是会继续开发的。

云：从我们收到的读者来信看来，大家对GBA开发都非常感兴趣，可惜由于对其了解不深，所以总觉得门槛过高，既然GSLIB是专为中国人，专为GBA爱好者制作的开发库，那么可否请你在掌机迷上亲自在GSLIB的基础上手把手地教广大读者制作GBA游戏呢？



HuangYZ：呵呵，好主意啊，帮助那些想开发GBA的朋友,提高开发效率，方便开发，是和GSLIB的原则是一致的。不过，要想“圆满”还是要靠个人自己的努力的。呵呵。

云：OK，太好了，我代表所有的读者向你致敬！好了，今期的采访就到此为止。谢谢HuangYZ，也请对GBA开发感兴趣的朋友关注HuangYZ下期的精彩演绎！



—— HuangYZ简介 ——

- 姓名：黄炎中
- 性别：男
- 年龄：23岁
- 学历：本科
- 民族：汉
- 婚姻：未婚
- 网龄：8年
- 游龄：23年
- 程序设计经验：10年
- 拥有主机：FC，SFC，MD,SS，DC，PS，PS2，GB，GBP，GBA,GBASP，正在考虑买XB
- 最喜欢动画片：GUNDAM SEED
- 目前在上海一游戏公司靠干程序讨口饭吃
- 主页：http://gsgba.yeah.net

行情扫描



Photo by 雨中之蚊 F3.2 1/50 ISO800 Canon EOS 10D

~主机方面~

本月，云云期待已久的NOKIA掌机N-GAGE终于发售了，这样一台具有超强硬件机能而又整合了手机、游戏机、收音机、PDA等众多功能的玩意在云云想象中应该是热卖无限，然而，从美国、英国不断传来的却是一个又一个噩耗，在英国，首周销量为500台，而美国首周销量也只有5000台，可谓出师不利，而NOKIA官方为了消除人们的顾虑，也公布了N-GAGE的全球销售数字：首发两周全球销量40万部。虽然这个数字对于N-GAGE这样一部非主流型的主机来说已经算是不小了，但是这只是NOKIA提供给零售商的数字，实际售出多少，目前谁也不知道，NOKIA美洲娱乐媒体部门总经理Nada Usina自己也承认N-GAGE在美国的销售情况确实比预期差很多：



“美国市场上确实还有很多工作要做，这对于我们而言并不意外，我们需要做更多的宣传工作。”当初NOKIA预计全年度N-GAGE销量将达到100万台，照目前的形势看来这个目标似乎有点困难，这真应了古人那句话“路漫漫其修远兮”啊。不过这些对于云云来说是不大重要的，让我兴奋的是，重庆终于也有了N-GAGE的真机出现，就是在重庆市“游戏基地”电玩专卖店，云云见到了梦寐以求的N-GAGE，试玩了半天，感觉相当爽，而且其中有个小插曲很有趣，我玩的时候把自己手机的SIM卡放到了N-GAGE里面，正好有个朋友打电话给我，N-GAGE响起了铃声时，我愣了，没反应过来，好一会儿才明白：哦，是我的电话呢！于是就接了，当时很多人都看着我用那种奇特的姿势打电话，酷惨了，呵呵。而且其通话时感觉效果挺不错，没有辱没NOKIA这块金字招牌。作为一款手机，该有的功能N-GAGE都有，为配合游戏而设计的屏幕自然是效果出众，不过很遗憾，由于N-GAGE的游戏不能拆封，所以云云没有测试N-GAGE的游戏性能，实在是郁闷，而且目前N-GAGE不在港台大陆发售，没有中文版，我所

《网球王子2003红/蓝》太爽了，推荐大家试试！（孔利航；16；男；661000；云南省个旧市个旧一中高一1班；兴趣：GBA GAMES；）

拿到的N-GAGE菜单全E文，使用不大方便，目前N-GAGE加一个游戏的价格为3000元左右，感兴趣的朋友可以去“游戏基地”看看。

SP主机方面，本月的价位在上月的基础上有所上浮，各地平均上涨10-20元，现在基本要820才能入手全新GBA SP，当然，也有价格比较低的像卖到760左右的店，那就是BOSS要了把戏换了电池，读者们一定要注意，不过据悉GBA SP的翻新机也已经上市（多以日版为主），这种机型一般也是卖低价，不过也有BOSS拿翻新机卖全新机的价钱，云云对此还是有所了解，读者在买机时一定要多加鉴别，如果SP的液晶屏幕上粘有灰尘，卡带插槽有划伤，机身有划痕，按键找不到感觉，那就千万别买这种机器，特别是一定要检查一下电池仓！

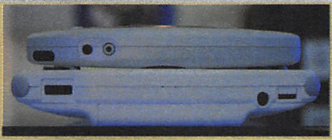
～卡带方面～

云云记得前些时候网上各大论坛都在讨论GBA上的《仙剑奇侠传》存在与否，有很多人不相信，即使有网友把图片放出来了还是不能使某些人信服，其实掌机上确实有仙剑，不过并非GBA版，而是GBC版，云云在一年前买过此卡带，游戏移植度比较高，人物，画风，系统都忠实于PC版，也许是由于卡带容量的关系（该卡带为32Mb），剧情只到李逍遥从锁妖塔中救出赵灵儿为止，游戏的背景音乐让人不敢恭维，不过能在GBA上玩到仙剑，其他的什么都不重要了，该游戏是一家名为“星星科技”的台湾公司移植，卡带价格在45-60元之间。此外就是云云在重庆“电



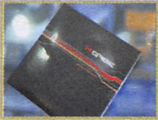


















最新市场行情















玩之家”又发现了大量的此类GBC中文卡带，而且素质都还不错，呵呵，大多数就是国内比较出名的“外星科技有限公司”开发的。云云又让朋友“雨中之蚊”拍了很多图片，这下大家有眼福了！

～烧卡器方面～

从云云收到的读者来信看来，大家相当看好BORDEN的EZFA，只可惜人家产品全部外销了，国内没影，有钱也买不到，而其他烧卡器如EZFLASH等倒卖得不错，特别是EZFLASH公司最新推出的EZFLASH2节电版EZ2PS更是引人注目，不过目前的EZ2PS有两个版本，一种卡带背后有两个芯片，一种卡带背后有四个芯片，大家在使用时需要选择相应的驱动，否则会出现问题哟。

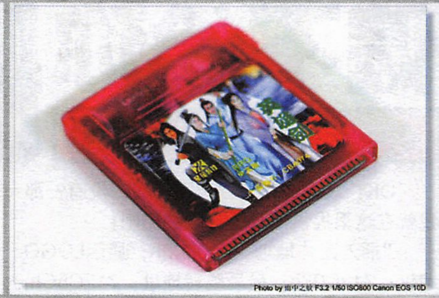
～配件方面～

截稿前两天去市场转悠，结果在“重庆铭涛电玩”发现GBA的E-READER，价格180元左右，附送四张卡片，买Z版卡带玩的朋友可以去看看，因为一些Z版游戏会附送小卡片以让游戏增加要素，比如MARIO4的Z版包装里就附送卡片可以让

是否可以多加新游戏，少加老游戏。多加GBA游戏，少加PS游戏。这样才能做到真正的内容丰富。（汤顺平；13；女；116001；大连市中山区65中附小6年级3班；兴趣：GBA、看书、看《掌机迷》；其他：希望能结交许多与我兴趣相投的玩家。）

最新市场行情









MARIO使用斗篷。

一直受到我们关注的GBA MEDIA有新进展，10月31日YIFEI放出了卡带的外形以及播放影像时的效果，看得出来，影像的质量比以前有所进步，而且画面的右上方可以看到播放时间，相信产品的最终上市已经指日可待了，各位快攒钱吧！







本期市场行情特别感谢重庆市“铭涛电玩”、“游戏基地”、“电玩之家”游戏专卖店提供软硬件支持以及笔者的朋友“雨中之蚊”提供摄影支持！请读者跟着云云为他们鼓掌……哗哗……

文/窗外不归的云　图/雨中之蚊
本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net
QQ：229279861

PSP将在2004年发售，但不知任天堂会出怎样的新掌机来维护这块“土地”，作为任天堂的FANS我还是希望任天堂不要输给SONY，愿上帝保佑任天堂吧！（苏寰；16；男；400038；四川省重庆市沙坪坝区天星桥正街101号；兴趣：玩游戏，收集有关游戏的一切东西；）

偏不给你删 vol.2



OK！该记的东东都记下了吧！没有？那我就在这里提供部分重要的数据吧！

“插入图片地址：700008h；显示LOGO地址：712C08h；最后跳转地址：712C5Ch；入口→程序偏移：1C4B00；最后跳转地址→源地址：E3B517”。

(FileHead Address) = 0x08000000
(Source Target Address) = 0x080000C0
(Picture Address) = 0x08700008
(Program Address) = 0x08712C08
(Last Jump Address) = 0x08712C5C
(Source Jump Offset) = 00002E
Offset_1 (FileHead->Program Offset) = 1C4B00
Offset_2 (Last->Source Offset) = E3B517

用Hex Workshop（简称HW）打开ROM，在0h处看到图片中红框的数据，004B1CEA

00000000	004B	1CEA	24FF
00000018	C081	7F21	A352

即从0h跳转到712C08h（用GbaOffset换算）。我们就立刻“编辑→转到”（或是使

[計算跳轉偏移値]
由 0x08 000000 跳轉去 0x08 712C08
計算偏移値
偏移値 (EA) 1C 4B 00 (高位 --> 低位)

用快捷键Ctrl+G）转到712C08h（注意红框内的数据）。17B5E3EA即从712C5Ch跳转到C0h（用GbaOffset换算）。让我们再次转到C0h吧！（注意图中的第二个红框000081E5，地址为E0h）。

简单表示就是：

改前：入口（0h）→显示LOGO程序(712C08h）→C0h→进入游戏[注释1]。

改后：入口（0h）→C0h，执行程序到E0h时→显示LOGO程序（712C08h）→E4h[注释2]→进入游戏。

下面就添加我们的intro吧！

四、修改数据

1、把0h处的004B1CEA改为原来的2E0000EA，即上文的“入口(0h)→C0h”。

2、用GbaOffset计算从E0h跳转到显示LOGO程序的地址712C08h的偏移值（得到的结果是EA1C4AC8，高低位对调后即是：C84A1CEA）。

3、Ctrl+G转到E0h，并把000081EA改成上一步计算出的结果：C84A1CEA。

到了这一步，添加的工作就已经完成了一半，接下来我们要改的地方就是让游戏显示我们的LOGO后，再跳回，进入正常游戏。还等什么？快跟上来吧！

4、转到显示LOGO程序地址712C08h，仔细找找，则会找到17B5E3EA[注释3]（在712C5Ch）。再次用GbaOffset计算从712C5Ch跳到E4h的偏移值（高低位对调为:20B5E3EA）。

5、把17B5E3EA改为20B5E3EA，保存(Ctrl+S）。

6、修改已经完成了！那我们就运行游戏看看吧！怎样？修改后的与修改前没什么两样！

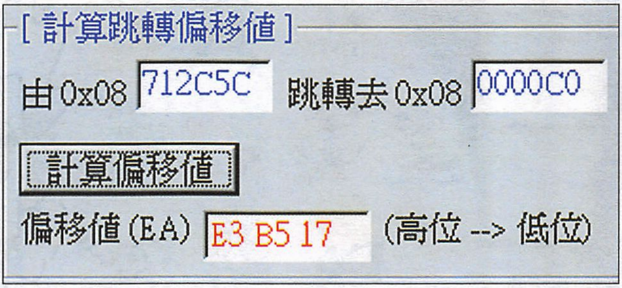
00712C08	5010	9FE5	5020	9FE5	0020	A1E4	4C10	9FE5	4C00	9FE5	0010	A0E4
00712C20	4810	9FE5	4800	9FE5	0010	A0E4	4410	9FE5	4400	9FE5	0010	A0E4
00712C38	4080	9FE5	0060	B8E4	3C70	9FE5	0700	56E1	0000	001A	F9FF	FFEA
00712C50	0810	9FE5	2C20	9FE5	0020	A1E4	17B5	E3EA	0000	0004	0304	0000
00712C68	0800	7008	D400	0004	0000	0006	D800	0004	004B	0084	DC00	0004
00712C80	3001	0004	FF03	0000	0000	0000	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF

最好介绍二手信息，特别是分地区，那样联系起来比较方便，譬如我是天津的，分出天津的，然后我们便可联系也可交友，也可换卡，毕竟游戏大家玩才有乐趣。（张金鑫；19；男；300350；天津市津南区咸水沽光明北里3-1-501；兴趣：跑步、打羽毛球、足球、游戏（PS2、GBA、GC）；）

```
000000C0 | 1200 A0E3 00F0 29E1 28D0 9FE5
000000D8 | 1C10 9FE5 2000 8FE2 0000 81E5
```

五、尝试除去Intro

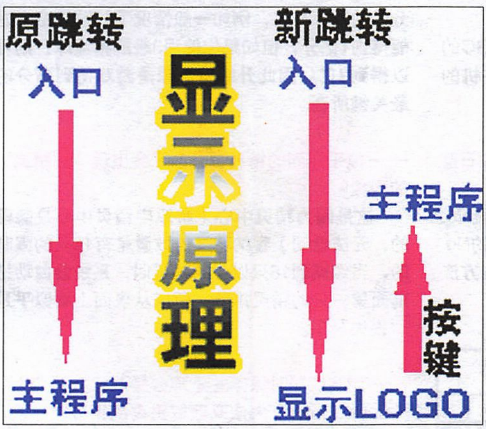
下载一个RemoveTool吧，使用很简单的,不过就几个步骤，很快就完成的（视ROM的大小而定，一般不超过1分钟）。用它来除去我们的Intro吧！



六、尾声

1、这个修改方法只是防D商的一种方法,也很简单，IQ高的D商完全可以轻松除去。所以读者要多多开动脑筋，多跳几次（N多次也可以，只要你没跳到头晕就行），修改的地方越多，被D商除去的几率就越小。

2、上期的稿子发出后，就收到天使组的Angel姐留言，并发布了IPTGRO v1.5版，添加了“Intro 保护”功能，但我使用这项功能时出了问题，不使用则无问题（1.5版还是有问题呀！）有兴趣的朋友可以到天使组的论坛下载。



友情提示：

1、在修改前，请备份好原ROM，防止修改过程中出错而造成无法进行修改。

2、建议每修改一步就保存一次，一次另存为一个新的备份，否则前功尽弃可不要找我哦！

本文到此结束，如果各位在修改过程中有任何问题，可以到本站论坛发贴，本人及本站成员将帮您解决您的问题！[注释4]

文/TGB汉化工作室 yeyezai

[注释1]：“→”表示跳转；“（ ）”表示16进制地址；下同。
[注释2]：原程序是从入口进入C0h并进入正常游戏，但我们修改了E0h处的000081E5，让程序执行到此就跳转到显示LOGO的程序。如果还是让程序跳转到E0h，那就会造成死循环，一直显示LOGO，无法进入游戏。所以我们得往后4个字节，让程序正常进入游戏。
[注释3]：跳回C0h并进入游戏。
[注释4]：本站域名：http://tgb.go.3322.org http://tgb.69898.com Email：tgboffice@163.com



口袋弹珠台、386专题篇

《口袋弹珠台红宝石蓝宝石》疑难杂症（一般问题请见《掌机迷》第6期攻略

——弹珠台游戏设置选项中的震动功能为何不可选？

该功能需要和NGC联动，即需要用NGC的GBA专用读卡机玩该游戏，才能在NGC主机的手柄上产生震动的效果。

——游戏中的精灵是不是和《口袋妖怪红宝石蓝宝石》一样共202种？

只有201种，任天堂保留了最后一只精灵No.202，本作只能抓到被称为"七夜许愿星"的No.201。此外，游戏中还有4只隐藏精灵，得到方法详见本期《口袋妖怪发展史》中的介绍。

——精灵的进化共有多少种，需要什么道具？



共有10种，各自需要的道具如图所示。无论是哪种方式进化，都需要弹动精灵球吃到3个相同的道具。

——精灵球有多少种等级，等级高低似乎和捕捉率无关，为什么？

共有4个等级，最高级为大师球。的确本作精灵球等级的高低和捕捉能力大小无关，无论用哪种球抓精灵就都是100%命中的。不过你不要以为精灵球的等级只是个摆设，球等级高低和计算分数的倍率有关，例如一般情况下打败天空之龙能得到1亿分，但如果你使用3级的精灵球，则可以得到3亿。因此升级精灵球是游戏得到高分的最关键所在。

——似乎抓到的精灵数量多了会出现"丢精灵"的现象？

这是因为精灵中心（游戏中精灵中心是隐藏的，无法看到）容纳精灵的数量是有16只的限制的，当你抓到16只以上的精灵时，系统会自动把前面第一只的精灵排除，所以从表面上看似乎是"丢失"了。

——游戏能随时保存进度,那么是否可以用"SL"（save、load）大法来获取更高的得分？

事实上是不可以的。虽然游戏能随时保存，当在下次进入时，也必须存盘退出才能保留进度，否则进度会自动消失，也就是说无法一直保留第一次的进度，即不能使用SL大法。

——如何观看精灵的小动画？



在图鉴方式下按住select键不放即可看精灵的动画，但这仅限于非进化型的精

本人苦练《晓月》BOSS BUSH最好成绩1：35，无奈不再提高。吾曾购VOL.2的《掌机迷》脱页，为此印象不太好，无意中得VOL.6质量偏好嘛？人也要进步的嘛！

灵，靠进化得到的精灵是没有小动画的。

—— 能否介绍一些相关的金手指？

像弹珠台这类动作型的游戏，金手指用多了就失去游戏的乐趣了，是否使用玩家自己看着办吧^_^。这里只简单介绍几个常用的原创金手指：

生命金手指：02000030:09
分数金手指：02000046:0098967F
金钱金手指：02000191:FFFF
无限BALL SAVER：02000725:1770
大师球金手指：020005F6:0003
时间金手指：02000296:2A30
抓到怪兽的数目：020005f0:03e7
抓宠金手指：02000598:XX
GET永久开放：0200072F:03
拼图全开：020006C6:06???
打一下PM就收住：020005A5:02
EVO永远开放：0200072E:03

—— 红、蓝两只水都守护神在哪里捕捉，为什么我都遇不到？

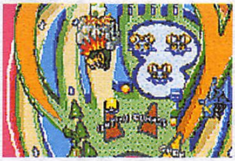


两只水都在红、蓝宝石台面各有一只，在任何场景下都可能遇到，几率极低（大家在玩口袋红、蓝宝石的时候也是费了好大的劲才抓到它们的吧^_^），所以要得到只有耐心＋运气了！

—— 弹珠台游戏有中文版吗？

其实弹珠台游戏的操作比较简单，不需要汉化也看得懂。目前日文、英文的官方版本都发行了，如果一定要中文，可以玩口袋妖怪网(www.pmgba.com)推出的汉化版本（该rom可以在《掌机迷》配套光盘上找到），该版本汉化了游戏系统的菜单和主要界面，不过由于时间关系没有对图鉴进行汉化。

—— 如何得到更多的金币（商店货币）？



如图，有一轨道前（绿色三角形中）写着1、5、10，当球通过这条通道时，会得到金币（喵喵语："给喵金币，给喵金币！"），金币的多少由通道口灯亮的多少决定，如只有"1"灯亮,通过时就只能得到1枚金币，以此类推…通过两次，灯就会多亮一个，当1、5、10灯都亮时，通过轨道就可以得到10枚金币。因此得到更多金币的技巧就是多次通过该轨道。

—— 两只圣兽的自我防护能力非常强，有什么技巧可以打败它们？

打败它们有3分钟的时限，而在这短暂的时间内它们会不断使出各种各样的招式来干扰你的弹珠，最方便迅速的打击技巧就是在它们刚出现的瞬间，把精灵球弹到它们的上方，利用它们放出的防护罩反锁住精灵球反复攻击。当然，这种情况出现的机会不多，一般情况下须针对它们发出的招式采取不同的应对办法：

—— 古拉顿 ——

■ 火山喷发 ■ 古拉顿从身体里发出一道圆弧形冲击波向周围扩散，精灵球被该冲击波强制向后推，有可能让精灵球掉落。由于是圆弧形，玩家无处可躲,只能控制精灵球弹起而不被推落。之后古拉顿身体周围升起一圈喷发中的岩浆，成为了一个防护墙，玩家必须用精灵球将岩浆打破才能够冲破防护墙对古拉顿发起攻击。而古拉顿每隔一段时间就会重复使用该技巧，所以玩家必须抓紧时间攻击。

■ 原始力量 ■ 古拉顿震动大地，让觉醒寺出现塌方，四面掉落数块岩石，阻碍玩家精灵球的移动。这时只要选择直接阻碍精灵球弹出方向的岩石将其打破，其余的不必理会。

■ 大文字火 ■ 古拉顿从嘴里吐出一个高速直线移动的火球，一旦击中玩家的精灵球后就会让精灵球燃烧，数秒后才恢复正常。由于这个火球速度快，被击中影响很大，只能高速移动避免。

—— 海皇牙 ——

■ 漩涡 ■ 海皇牙挥动它两片巨大的鳍，让水面出现两个漩涡，在水面不断移动。精灵球一旦进入这移动的漩涡附近就会被卷入，数秒后才能重获自由，所以漩涡出现后要注意精灵球的弹出方向不能直接对着漩涡。

■ 潜水 ■ 对精灵球本身没什么影响，但是它一旦使用潜水跳入水中，数秒内就没有办法去攻击它。它的上浮仅仅是一个换气过程，在很短时间内它又潜入水中了，所以当水面出现气泡的瞬间，对准水泡弹出精灵球吧，

■ 冷冻光 ■ 这个是海皇牙反复潜水后的第一动作。全身似乎因为寒冷而瑟瑟发抖，然后就迅雷不及掩耳之势发出一道圆弧形的冷冻光束，类似于古拉顿的那招，玩家无处可躲，精灵球一

真是好郁闷，身边连个知已都没有，那些人整天CS，CS的，俗不可耐，不足与语！（路程循；20；男；024000；内蒙古赤峰市红山区清河路教育局楼1-01信箱；兴趣：GBA（《FFTA》、《玛里奥A2》）

旦被击中就要被冰封数秒，只能反复震动台面争取尽快解冻。

—— 天空之龙的捕捉条件是什么，如何抓到?

天空之龙捕捉条件比较苛刻，首先要捉到古拉顿或海皇牙（打败该关卡2次），之后再收集满3只PM，可遇到空之龙并把它打跑，再捉到一次古拉顿或海皇牙又收集满3只PM，就可进入天空之龙进行捕捉。天空之龙所用的招式为：

■ 逆鳞 ■ 忽然全身发红，然后脖子一伸，一道雷电从天而降，打向精灵球所在的位置，精灵球被雷劈中后数秒中麻痹不能行动，只有让精灵球高速移动，才能够躲过这道雷电。

■ 未名招数 ■ 天空龙忽然飞上天空，1秒钟后从屏幕一侧出现，快速向另一侧飞过。快速移动时的风力让天柱都在剧烈颤动，然后出现两个不断移动的旋风，是永久不会消失的，除非玩家的精灵球被它击中。被击中后精灵球会被卷上天空，数秒后下落，如果运气不佳，正好落在另一个旋风周围，只好再一次飞天了，玩家可以在天空龙消失的时段有意让旋风卷入，以消除其中阻碍精灵球打出方向的一道旋风，另外一道则采取避开的方式应付。

历尽艰辛，在3分钟内打败了它，它也受伤飞走了，留下来了99999999的高分奖励，第二次打败它后，就能够捕捉了。

—— 为什么商店有时候无法购买1up，我明明有足够的钱币的?



生命最多可以加到9条，但靠购买方式的加命上限为5，所以达到这一限制后无法再购买。

—— 只能靠进化方式得到的精灵有哪些?

有非常多种，限于篇幅，这里只列出这些精灵的编号：

1、经验值EXP方式进化

002、003、005、006、008、009、010、013、015、016、017、018、020、023、026、028、030、031、033、035、037、038、040、043、044、046、047、049、051、053、055、056、058、064、067、071、072、074、077、079、083、085、089、093、096、098、100、102、104、107、109、111、113、117、118、120、122、128、130、132、134、136、138、147、149、159、161、163、166、170、172、174、175、182、185、188、189、191、192

2、特殊方式进化

水之石：021，144
火之石：154
叶之石：024，090
雷之石：157
太阳石：091
月亮石：062，139
美丽度：141
通信：041，059，075，177，178，186
亲密度：065，156

—— 孵蛋方式得到的精灵又有哪些?

红宝石版有：014、022、029、034、045、061、063、070、080、081、088、110、112、114、116、146、151、155、160、162、165、171、173、180、184、187

蓝宝石版有：014、019、029、032、045、054、063、070、088、095、112、116、146、151、155、181、184、187

—— 听说弹珠台有一个无限得分的秘籍,是真的吗?



这其实是游戏的一个bug，当精灵球处于如图偏左的位置时，会反复弹跳而不会掉落。不过，这种情况下的得分并不高，如果你有足够的耐心“等”，就可以无限得分了^_^。

—— 如何玩变色龙的游戏，为什么打败它两次后还不能get?



变色龙会隐身，需要撞击上方的大树并吃到树上掉下来药包，才能使变色龙现身。撞击变色龙后他会倒下(隐身时也能打它，只是看不到），这时候再撞击它，它就会翘起可爱的小尾巴，表示他已经受到伤害了,受伤10次后它会举起白旗投降，非常有趣。另外，打败变色龙是不能捕捉它的，想要捕捉只能在森林的场景下遇到并捕捉。

—— 红宝石版如何打到左上方管道内的那只小怪兽?

本小姐虽爱玩GBA，但苦于对日文一窍不通，想找个会看日文的玩家，一定要博玩各类游戏的，还要有非常好的耐心喔！（雪华；17；女；201800；（转下页）



利用下方笑熊挥拳可以把球打入该轨道，打倒小叶兽3次后它会倒下，再次把精灵球打入会使精灵球升一级。

——臭臭花的进化规律是什么?

进化和版本有关。红宝石中臭臭进化成霸王花，蓝宝石中进化成美丽花。

——场景切换（MOVE模式）出现的条件是什么?



如图,当按动菊草叶所在的按钮时，CHICORITA发动飞叶快刀，使两边的尖头鼬(013)伸头，当013的头伸出来时，打中左边那只的头，会出现1只095，当累计到3只时，便会出现MOVE模式。

补充：当走EVO那条通道时，场景向左转换，走GET通道时，场景向右转换。

——为什么有时候弹珠台面会发生强烈的地震?



当3只/1只电灯鱼或3只盛雨盘特性的PM换成龙鳅时，从正面打中它，它会吞下球带球进入海豹顶球的STAGE,但倘若从侧面或者反面打中它时，它则会发怒(如图）引发地震，这时球较平常容易掉下去。

——老虎机的启动条件是什么，通过老虎机可以抽到什么项目?

当弹板上面的四个白圆圈变红时（球通过就可变红）会组成“HOLE”字样，这时将球打入出现的洞中即可触发老虎机事件。在各种条件下,老虎机可以抽到包括（No.201在内）的所有物品和场景。

——爆机后有什么情节吗?

抓满全部的201只精灵后，图鉴会多出一项COMPLETE的图案，得到一枚黄金徽章。

——弹珠台能联机通讯吗?



这个问题似乎被大家忽略了,答案是“可以”！通讯办法是:连接两台GBA后,进入各自的图鉴,按start键出现菜单,按A键开始通讯。通讯的作用是交换图鉴！具体而言，就是将抓到的怪兽图鉴变为对方遇到（灰色显示）的图鉴！例如：

卡带1抓到001、003，遇到004；???卡带2抓到001、002；则通讯后，卡带1显示抓到001、003，遇到002、004；卡带2显示抓到001、002，遇到003。不过,图鉴数量不会改变！

《红宝石386完美中文版》问题篇

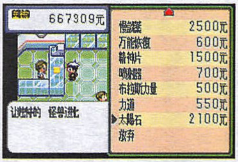
——386完美中文版和市面上普通的中文版有什么不同?

攻关顺序和故事情节等和202版一样。总的不同之处在于：1、该版本是简体中文版，而其他中文版本都是繁体字的；2、386版支持实时时钟（实时时钟才能种出果树，并有晴、雨天之分）；3、386版本可以抓到包含旧版在内的全部386种精灵，而且可以单机获得，不需要通讯交换，方便了玩模拟器的朋友（386完美版在本期配套光盘上有）。

——为什么我的图鉴只能显示前面的202种精灵?

这个问题问的人很多，要显示全部386种精灵的图鉴，必须用金手指打开全国图鉴（详见前文的介绍），这里需要说明的是，由于全国图鉴的解开是要通过特殊事件激发的，所以无法将全国图鉴直接固化到rom中，只能靠金手指手动解开。

——游戏中能得到的进化石数量有限，如何进化那么多种精灵?



的确宝石版中得到进化石的种类和数量是非常有限的，为了解决诸多精灵的进化问题，386版特别加入了进化石购买功能，即可以在各个城市买到不同类型的进化石！具体为：

双鹿市：太阳石
道谷市：水石
飞音镇：火焰石
日川市：珊瑚石
哈吉镇：月亮石
银叶市：雷电石

——中文版中城市的名字和日文版差异较大，无法对照以前的攻略进行游戏怎么办？

各城市的中日文对照具体为：
天元镇→ミシロタツソ镇
道吉镇→コトキタウソ镇
天元市→トウカシテイ镇
金水市→カナズミシテイ市
西达镇→シダケタウソ镇
哈吉镇→ハジッグタウ镇
飞音镇→アエソタケソ镇
卡依市→カイナシテイ市
银叶市→キソセッシテイ镇
山木镇→ムロタウソ镇
日川市→シナモシテイ市
阿田市→アナモシテイ市
道谷市→トヲカシテイ镇
双鹿市→ルネシテイ镇
山优市→サイユケシテイ镇
吉纳镇→モナキタウソ镇发

——386精灵如何进化的方式有哪些，如何进化？

精灵的进化分为等级进化、进化石进化、亲密度进化、美丽度进化、生蛋得到等5种方式，取消了原来的需要两台GBA才能实现的通讯交换进化方式。所以说在386rom中可以单机得到全部种类的精灵！具体进化方法为：

No.001青蛙（lv16）→No.002牛娃（lv36）→No.003怪蛙?
No.004火鸟（lv16）→No.005飞速鸟（lv36）→No.006超级鸟?
No.007水精灵（lv16）→No.008精灵怪（lv36）→No.009超精灵
No.010皮皮犬（lv18）→No.011黑毛犬
No.012针鼠（lv20）→No.013大飞鼠
No.014树皮虫（lv07）→No.015小白虫（lv10）→No.016黄蝶
No.014树皮虫（lv07）→No.017小粉虫（lv10）→No.018花蝶
No.019顶叶兽（lv14）→No.020轻叶兽（用水之石）→No.021奇顶兽
No.022种子怪（lv14）→No.023芽怪（用叶之石）→No.024奇力怪
No.025麻燕（lv22）→No.026大麻燕
No.027海鸥（lv25）→No.028食鱼鸟
No.029感知兽（lv20）→No.030神知兽（lv30）→No.031沙夜兽
No.032水蛛怪（lv22）→No.033巨蛛怪
No.034木果兽（lv23）→No.035木生兽
No.036食叶兽（lv18）→No.037狂猴（lv36）→No.038巨猛怪
No.039凯西（lv16）→No.040勇吉拉（lv35）→No.041胡地
No.042钻地虫（lv20）→No.043双翅蜂加No.044毒蜂（队中有空位）
No.045小奇奇（lv20）→No.046高木兽（lv40）→No.047巴林
No.048?笑熊（lv24）→No.049大熊怪
No.050角金鱼（lv33）→No.051金鱼王
No.052鲤鱼王（lv20）→No.053暴鲤龙
No.054利利鼠←（条件生蛋） No.055水鼠（lv18）→No.056大水鼠
No.057小拳石（lv25）→No.058隆隆石（lv43）→No.059隆隆岩
No.061小松鼠（用月亮石）→No.062大松鼠
No.063超音蝠（lv22）→No.064大嘴蝠（亲密度进化）→No.065双翼蝠
no.066玛瑙水母（lv30）→No.067毒刺水母
No.070小小龙（lv32）→No.071小龙（lv42）→No.072狂暴龙

上期的《掌机迷》实在太抢手了，这期只好来个守株待兔，终于被我买了，很高兴。很想大叫大笑，但我是淑女是不会大叫大笑的（本人认为）。还有这期海报里的斯塔菲实在太可爱了，所以忍不住拿到班上炫耀一下，（转下页）

No.073腕力（lv28）→ No.074豪力（lv45）→ No.075怪力
No.076冥思兽（lv37）→ No.077佳雷木
No.078电光怪（lv26）→ No.079雷电兽
No.082小磁怪（lv30）→ No.083三合一磁怪
No.084雷电球（lv30）→ No.085顽皮弹
No.088走路草（lv21）→ No.089臭臭花（用叶之石）→ No.090大王花
No.088走路草（lv21）→ No.089臭臭花（用太阳石）→ No.091美丽花
No.092多多（lv31）→ No.093多多利
No.095库林怪（lv26）→ No.096玛奇怪
No.097巴尼亚（lv30）→ No.098尼亚兽
No.099皮皮鲸（lv40）→ No.100巨鲸
No.101泥奇怪（lv33）→ No.102巴库兽
No.103小蜗牛（lv38）→ No.104蜗牛
No.106臭泥（lv38）→ No.107臭臭泥
No.108瓦斯弹（lv35）→ No.109双弹瓦斯
No.110弹弹怪（lv32）→ No.111夫斯怪
No.112穿山鼠（lv22）→ No.113穿山怪
No.116大头怪（lv35）→ No.117巴比兽（lv45）→ No.118来伊兽
No.119沙漠兽（lv32）→ No.120尼库斯
No.121云雀（lv35）→ No.122大云雀
No.127泥鳅（lv30）→ No.128龙鳅
No.129奇亚蟹（lv30）→ No.130大利蟹
No.131古生兽（lv36）→ No.132古洞兽
No.133利利拉（lv40）→ No.134伊道拉
No.135蝎子（lv40）→ No.136真知兽
No.137布布林←（生蛋） No.138胖丁（用月亮石）→ No.139胖丁可
No.140大黄鱼（亲密度进化）→ No.141美蛇兽
No.143海星星（用水之石）→ No.144宝石海星
No.146风偶人（lv37）→ No.147小风暴
No.148钻墙怪（lv37）→ No.149沙玛鲁
No.153六尾（用火之石）→ No.154九尾
No.155皮丘←（生蛋） No.156皮卡丘（用雷之石）→ No.157雷丘
No.158可达鸭（lv33）→ No.159哥达鸭?
No.160快乐兽 ←（生蛋） No.161忍耐兽
No.162玩偶鸟（lv25)→ No.163预言鸟
No.165短脚象（lv25）→ No.166轮子象
No.169铁甲犀牛（lv42）→ No.170铁甲暴龙
No.171雪纪兽（lv42）→ No.172尼古利兽
No.173牙豹（lv32）→ No.174海豹（lv44）→ No.175狂豹
No.176海贝（水之石）→ No.177石子贝
No.176海贝（美丽度）→ No.178比贝兽
No.181双灯鱼（lv27）→ No.182大双灯鱼
No.184墨海马（lv20）→ No.185海刺龙（水之石）→ No.186海马龙

还差一点被人围攻，最后终于在我的奋斗抢救下留住了。（陈宛仪；18；女；511447；广东省广州市番禺区石楼镇沙北村集兴一街9号；兴趣：电视、小说、游戏；其他：海内存知已，天涯若比邻。心动不如手动，快拿起笔吧！）

No.187达吉马（lv30）→No.188高毛利（lv50）→No.189马达怪
No.190蛋蛋怪（lv20）→No.191风木兽（lv45）→No.192彩石怪
No.203妙娃种子(lv16)→No.204妙娃草(lv36)→No.205妙娃花
No.206小火龙(lv16)→No.207火恐龙(lv36)→No.208喷火龙
No.209杰尼龟(lv16)→No.210卡咪龟(lv36)→No.211水箭龟
No.212绿毛虫(lv7)→No.213铁甲蛹(lv10)→No.214巴大蝴
No.215独角虫(lv7)→No.216铁壳虫(lv10)→No.217大针蜂
No.218波波(lv18)→No.219比比鸟(lv36)→No.220比雕
No.221小拉达(lv20)→No.222拉达
No.225阿柏蛇(lv22)→No.226阿柏怪
No.227尼多尔（母）(lv16)→No.228尼多娜(月之石)→No.229尼多后
No.230尼多尔（公）(lv16)→No.231尼多卡诺(月之石)→No.232尼多王
No.324小皮皮(亲密度)→No.233皮皮(月之石)→No.234皮可西
No.235派拉斯(lv24)→No.236派拉斯特
No.237毛球(lv31)→No.238末入蛾
No.239地鼠(lv26)→No.240三地鼠
No.241喵喵?(lv28)→No.242猫老大
No.243猴怪(lv28)→No.244火爆猴
No.245卡蒂狗(火之石)→No.246风速狗
No.247蚊香蝌蚪(lv25)→No.248蚊香蛙(水之石)→No.249快泳蛙 或（太阳石）→蚊香蛙王
No.250喇叭花(lv21)→No.251口呆花(叶之石)→No.252大食花
No.253小火马(lv40)→No.254烈焰马
No.255呆呆兽(lv37)→No.256呆河马
No.255呆呆兽(水之石)→No.344河马王
No.258小海狮(lv34)→No.259白海狮
No.260大舌贝(水之石)→No.261铁甲贝
No.262鬼斯(lv25)→No.263高斯通(lv50)→No.264耿鬼
No.265大岩蛇(亲密度)→No.351超硬虫
No.266素利普(lv26)→No.267素利柏
No.268螃蟹(lv28)→No.269巨钳蟹
No.270蛋蛋(叶之石)→No.271椰蛋树
No.272克拉(lv28)→No.273克拉克拉
No.371巴拉兽(lv20时，攻击力大于防御力)→No.274沙瓦郎
No.371巴拉兽(lv20时，攻击力小于防御力)→No.275艾比郎
No.371巴拉兽(lv20时，攻击力等于防御力)→No.372卡波拉
No.277吉利蛋(亲密度)→No.377幸福蛋
No.281飞天螳螂(亲密度)→No.355坚兽
No.373大眼妹(lv30)→No.282迷唇姐
No.374电力兽(lv30)→No.283电击兽
No.375吐火兽(lv30)→No.284鸭嘴龙
No.288依布(水之石)→No.289水精灵
No.288依布(雷之石)→No.290雷精灵
No.288依布(火之石)→No.291火精灵
No.288依布(太阳石)→No.341光精灵
No.288依布(月之石)→No.342月精灵
No.292三D龙(亲密度)→No.368三D龙2
No.293菊石兽(lv40)→No.294菊石龙
No.295化石盔(lv40)→No.296镰刀盔
No.302迷你龙(lv35)→No.303哈克龙(lv55)→No.304快龙
No.307奇科利(lv16)→No.308花兽(lv36)→No.309巨花兽
No.310火之岚(lv16)→No.311焰之岚(lv36)→No.312烈炎兽

希望边角栏中可以多多的收录玩家的信件，使边角栏成为一个让众多玩家可以交流心得的一个乐土，还有在梦攻房中一些游戏人物的名字可以不用日文就不要用，我看了攻略之后不知道谁才是这个名的真正主人（晕）。(转下页)

No.313鳄鱼(lv16)→No.314原始鳄(lv36)→No.315怪力鳄
No.316长尾兽(lv15)→No.317大尾兽
No.320金龟虫(lv18)→No.321昆虫兽
No.322独角蛛(lv22)→No.323大角蛛
No.325波可比(亲密度)→No.326飞翼兽
No.327小绵羊(lv15)→No.328绵羊(lv30)→No.329天龙
No.332叶草(lv18)→No.333花兽(lv27)→No.334飘花兽
No.336草种籽(太阳石)→No.337太阳花
No.339小水怪(lv20)→No.340呆呆龙
No.347松果兽(lv31)→No.348核果兽
No.352布鲁(lv23)→No.353大布鲁
No.358小熊(lv30)→No.359大熊
No.360小猪怪(lv33)→No.361长毛猪
No.362怪蛙(lv25)→No.363乌贼
No.366暗犬(lv24)→No.367魔鬼兽
No.381幼甲兽(lv30)→No.382小甲兽(lv55)→No.383巨大甲兽

——迷唇姐有没有公的？如何得到No.373大眼妹？

顾名思义，迷唇姐当然全部是母的，要得到大眼妹，只能靠百变怪和迷唇姐生蛋得到。

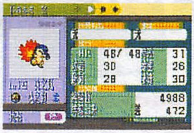
——386完美版有无蓝宝石版？

由于红宝石版已经可以单机抓到全部的精灵，加上红、蓝宝石两个游戏的故事情节大同小异，区别仅在于能捕获精灵种类的不同，所以没有再另外制作蓝宝石版。

——百变怪在哪里抓？

仅银叶市往111号道路那2块石头里面用，几率比较低，用爆石技能多试几次。

——为什么有的怪兽没有编号？



你没有把图鉴扩展成全国图鉴，打开了全国图鉴之后就有了。

——钓大黄鱼用什么钓竿？

和202版中需要花九牛二虎之力才能钓到大黄鱼有不同，只需用低级钓竿就可以轻松地钓到，大黄鱼同样通过增加美丽度可以进化为美丽龙。

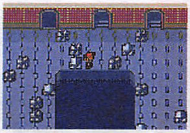
——水君和雷皇和炎帝在哪里抓,为什么我遇不到？

在觉醒寺，就是抓古拉顿圣兽的地方，几率不到1%，需要较大的耐心。而且和前作一样，遇到后它们会立即逃走，需要用速度快而且有辅助招式的精灵制服它。

——皮卡丘值得培养么？

作为口袋妖怪精灵主角的皮卡丘，无论是前作还是现在的宝石版，其能力都是比较弱的（汗，不知任天堂为什么这样安排），如果要培养的话，不妨将其进化为雷丘,学习电系最强的招式。

——超梦在哪里抓，梦幻什么时候进化成超梦？



超梦在131号海域的そらのはしら塔(空之柱)里可以遇到，如图，6块石头围着的地区相对较多。口袋妖怪TV动画中的梦幻才可以进化成超梦吧（难怪大家都会有这种误会……．）而在游戏中，无论是前作还是新作，梦幻都是不能进化的！

——可以得到黄金安侬吗？

黄金安侬是从GBC口袋妖怪时代起就有的传说——早就有充分的理由证明它是假的了，但在口袋宝石版中却让这个传说成为了现实！你可以抓到除了26种字母之外的两种新安侬，不过，它们不叫做黄金安侬，而是“？”和“！”的符号安侬。抓取的地点就在觉醒寺三圣兽所在的地区,试试你的运气吧，闪光符号安侬可以说比“黄金安侬”还珍贵，如果你有幸抓到闪光型的,一定记得来任迷俱乐部（http://www.ninclub.com/forums/index.php）口袋区和大家一起分享！

文/口袋妖怪网

（陈键；15；男；350007；福建省福州市白马支路上海西新村153座301室；兴趣：玩掌机、蓝球、网球以及阅读文学名著；其他：希望可以找到一些志同道合的掌机爱好者共同交流，分享掌机心得。）

最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

本团现在大量征集各种掌机游戏的秘技。无论内容，无论新旧，都可以让本探长过目，待遇从优。如有优秀秘技一定会在第一时间向大家公布出来，敬请期待。

GBA NARUTO－火影忍者－木之叶战记

BANDAI
RPG
火热发售中

大蛇丸登场！

鼎鼎大名的大蛇丸，是在漫画版及动画版《火影忍者》中曾多次登场的传说中的三忍之一。我们这次要公布的就是这位大蛇丸在游戏版《木之叶战记》中出现的指令！只要满足以下条件再输入指令的话，他就会成为可以使用的角色之一了。

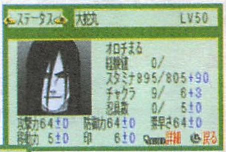
打穿情节模式并存盘
打开全体地图
顺序输入↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、←、↑

在全部地图画面中……



←首先打穿情节模式，然后存盘并打开地图画面。

就是详细资料！



↑这就是大蛇丸的初期资料，真是一个强大的角色啊。

输入密码！



→此时输入隐藏指令，画面下方一旦出现右图所示的“大蛇丸をつかえるようになった”（可以使用大蛇丸）就代表秘技成功了。

必杀技！！



→必杀技“金缚术”的威力非常惊人。

大蛇丸登场！



↑在角色情报中，大蛇丸也作为使用角色而登场了。



←玩家也能看到大蛇丸和鸣人对话的场面。

GBA 传说的斯塔菲2

NINTENDO
ACT
火热发售中

咦！？斯塔菲打瞌睡！！

想不想看到斯塔菲更可爱的一面呢？我们下面这个小窍门就是特别为有这种想法的玩家准备的哦。不管哪一关都可以，只要让斯塔菲移动到安全的地方然后什么都不按，静静等候一会儿的话，就可以看到斯塔菲开始打起瞌睡啦！



↑什么也不按等上大约10秒钟……

↓无聊的斯塔菲开始打起了瞌睡！



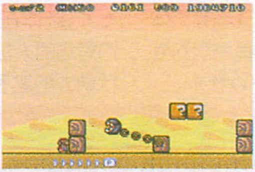
边角栏中的字大小不等，看得费眼睛。7期赠送掌机迷制造的小型1.5倍放大镜+光盘。（丁涛：湖北武汉）

超级马里奥ADVANCE4

啊!?汪汪的锁链被切断啦!?

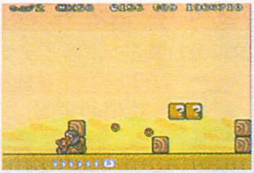
NINTENDO
ACT
火热发售中

一直以来都认为被锁住的汪汪没什么可怕的玩家可要注意啦！不论哪一关，只要你站在汪汪的前方等一会儿，它就会突然挣脱锁链向你扑过来啦！



→汪汪挣脱了锁链，向你扑来！

←以为它咬不到你而稍一大意的话……



牧场物语

果实和精灵相关技巧杂谈

TECMO
SLG
火热发售中

カのホの实（10枚全入手法）

1、每星期的电视购物中(其中一次可买到)。
2、在海边钓到。
3、用自己的马在赛马会得第一(村长给你)。
4、用900点筹码在村长那儿换得(赛马会时)。
5、夏天第1日用自己的小狗取得第一（出荷者给你）。
6、在自己的牧场用锄头挖到。
7、冬天在湖之矿场的背后(白色突起部分)。
8、几天内连续向女神送物品(最好是庄稼)。
9、在温泉那儿的“泉之矿场”100层挖到。
10、在冬天的“湖之矿场”19层挖到。

究极果实（不可思议之实）

连续10天向湖内扔黄瓜(出现河童的湖,湖之矿场的那个湖),扔足10天河童会给你。

7个小精灵最快雇佣法

除紫色精灵外其它精灵均送面包增加好感度（一天中往返几次商店便可将好感度提至3心）。

紫色精灵必须前两天（春2日、3日）存下蜂蜜，第3天它生日时送去便可提升一定好感（之后再送些“すにぎり”饭团一商店内有售便可）。

龙战士2

游戏实用技巧杂谈

CAPCOM
RPG
火热发售中

习得魔法せんぎり

当刚出了有大青蛙的森林后，先不要急着去魔女の塔，先去西边的山洞，一定要按照墙上的指示解除装备，打败山猪厨师后与他对话即可习得魔法せんぎり，但当青蛙王子被捉以后再去就再不能习得，此魔法对防御力极高HP极少的敌人非常有效。

关于餐厅

如果叫开餐厅的匠师建造共同体，就可在刚茨村（ガンツ）买一些特殊道具调合出能力提升道具：

ファイアスパイス×2
可得みそにこみ期 提升智力
カきごおり×2
可得こんじようだま,每吃30个可增加一级火焰
カきごおり×3
可得パワーフード,提升攻击力
カみなりおこし
可得はやめし,提升行动力

众小编好，小人有一位同学在玩《幻想传说》打雷精灵时怎么也打不开上顶层的门，请解答。(Dcount；16；女；300052；天津市和平区气象台路气象西里7门301；兴趣：漫画、网游、GBA；)

ファイアスパイス　カきごおり　カみなりおこし任意两种可得ラッキぼんぼん增加运气

使用妮娜召唤大鸟的能力飞到共同体右边的一列山脉的空地里的钓鱼场可钓到龙攻击力最强的武器こうていのけん。

在虎人泰戈所在村下一点左边的两块单独小陆地，可用金币钓到人鱼商人有出售价格50000的男性角色专用盾マルスのたて，同样在鲸鱼山甲西方的条形大陆的钓鱼场的人鱼商人有出售攻击戒指和增强行动力的靴子。

我们的太阳

一些容易被玩家忽视的秘密

KONAMI
RPG
火热发售中

游戏中的秘密

1、当太阳光线大约在六七格时，进入游戏时的说话声就会改变，而且在音乐欣赏中也会随着时间和光线强弱而所能听的音乐和语音也不同。

2、在太阳升起时站在太阳树下，太阳树就会滴下露水，露水可以净化雨人偶变成晴人偶，而且回复生命和太阳枪能量，可惜不能随身带着。

3、南瓜和复活之果在第一次合种时显示种成的果实是2号，我得到的是ダレネードの的イナップル（菠萝），其它会得什么我就不知道了，因为我再种时就是いかしの果实了。

4、苍空之塔在没有收集齐所有纹章前虽然也能上去，但不会得到所有的枪的配件，也就不会遇到白银骑士，另外，去苍空之塔的次数越多、层数也就越多。（我去了十几次，最后一次上去时竟有32层，汗啊……）

5、当穿版两次后，在制作员表的画面就会出现一个收集苹果的小游戏。因本人不擅长动作游戏，所以未完成。有兴趣的玩家可以试一试。

幻想传说

无限连续技和最完美结局

NAMCO
RPG
火热发售中

克雷斯无限连技

克雷斯条件：LV越高越好，装备攻击力最低的剑，已学会次元斩、刚招来、虎牙破斩。

敌人条件：1人。HP越高越好，最好身体比较轻，如未来篇(道斯城中的忍者、龙战士等)。

操作方法：先把版面敌人留剩1人后，三个同伙全部防御，把敌人逼入死角，贴着敌人，先是虎牙破斩，然后刚招来（会弹起），然后次元斩（会弹得更高），等敌人还没着地，跟上虎牙破斩、刚招来、次元斩，按次序列这三招，敌人就飘着吧。

斯斯无限连技

斯斯条件：前两条和克雷斯一样，已学会五月雨、见雷也。

敌人条件：和上述克雷斯中的一样。

操作方法：把版面敌人剩1人后，贴着敌人，接近死角，用普通斩两下（A×2），然后用五月雨（会被踢起），斯斯一落地用见雷也（敌人又会弹起一下），等敌人接近地面，跟上两招（A×2），然后再五月雨，见雷也……按次序即可，不过时间必须把握住(最好克雷斯与斯斯都装备上フェァリィング和ムーンクリスタル)

最完美结局

电软曾登过，7个任务，但其实还有一个任务，是教堂的神官任务，他会让阿琪和斯斯去魔法研究所，去研究所二楼与眼镜兄对话，他会让你去精灵洞窟捕获这小矮人，在精灵洞窟中，来到当初拉警报的地方，去左上的洞窟，会遇到小矮人，并且通过信任了

这是我第一次买《掌机迷》，起因是因为有口袋妖怪百问，买回来时发现物超所值啦！希望你们越办越好，我也会继续买你们的《掌机迷》的。（西西；天津）

解原因（途中选はい），然后回去找眼镜（恶有恶报）。当完成8个任务后，去宿屋睡觉，会梦到克雷斯他们，也会有选择。3种选择都有不同的情景，最佳答案（3）、（2）、（1），当完成8个任务，加上这个梦，时间一到，就能看到最完美结局。

GBA

光明之魂2

游戏技巧继续研究到底

SEGA
ARPG
2003.7.11

无限金钱

先入手三颗任意矿石，然后把包袱里的金钱分成两袋，其中一袋装1元钱，另一袋装很多钱。去锻造屋把矿石放在台子上，此时大手伸出要钱，把那袋很多钱的钱袋放在他手上然后移到台子上把一颗矿石换下来，接着只要把台子上的钱袋移回道具格放在1元的钱袋上，你会发现台子上那袋钱永远都拿不完，哈哈。

武器合成的秘密

首先准备三块矿石，再准备两个只装了1元钱的钱袋。把准备好的三块矿石放上打造台，铁匠伸手要钱时，把准备好的两袋钱替换已经放上去的其中两块矿石（拉着钱袋直接从手上按上去），这样就可以开始打造了，从而省下了两块矿石。

打造的心得

1、三块高价水晶矿有非常大几率获得七级全光属性装备。

2、三块高价黑矿有非常大几率获得七级全暗属性装备。

3、两块相同的矿石加一块其他矿石的搭配打高级武器的几率非常高，不同类型的矿石能获得各种特殊属性。

4、三块不同类型的矿石，一般能打造出加攻击的装备。

封印的魂

恶魔之塔里有一个宝箱是被三道铁门锁住的，而铁门钥匙在本关的恶魔身上，所以消灭恶魔就有一定的几率掉出钥匙，当获得三把钥匙开门之后，就能从中获得一个高级的魂。

地鼠指环

在大地图隐藏道具店里的一个场景有地鼠从三个口不断冒出来，带够两个炸弹看准时机把它炸死就可以在隐藏通道里发现金色宝箱。最好站在最小面炸，这里能得到一个变身为地鼠的指环，变身为地鼠后不能进行攻击,只能投炸弹，同样敌人也不会攻击你。

毒属性的防御提高

在香茹的森林里能找到许多毒蘑菇，模样与香菇一样，但名字不同这些毒蘑菇吃一个会轻度中毒，可以在HP很低时回城吃，不断吃就能提升毒的耐性。

暗属性的防御提高

恶魔之塔一开始的场景会有个暗属性的骷髅陷井，站在上面会受到伤害，如果有足够的钱就可以背上药在这里提升自己的暗属性的耐性，因为后期敌人都是暗属性攻击，所以花钱来换暗防还是有价值的。

GBA

超级机器人大战R

真・ゲッター1隐藏必杀技获得法

BANPRESTO
SRPG
火热发售中

在第27话切り招け！地球の未来先把所有敌人击坠（除帝王ゴール外），然后再把帝王ゴール击毁一次，使他的机体变为巨大ゴール，这时再让真・ゲッター1与帝王ゴール来一个自杀性单挑（所谓自杀性，就是不许使用任何精神指令，只许败不许胜），当真・ゲッター1将要被击毁时候便会有特殊对话，连人带机一起爆走（？？？）。过关之后便会发现真・ゲッター1出现了隐藏的超酷的超帅的超必杀技，这两招必杀技威力惊人而且画面华丽。

我买了这期的《掌机迷》，我觉得很超值，特别是口袋弹珠台、红蓝宝石，这是我最想看到的攻略，我非常感谢《掌机迷》让我实现了梦想，祝《掌机迷》越办越好。（缪思聪；15；男；200025；上海市卢湾区瑞金二路129弄34号；兴趣：玩GBA或其他掌机）

封神榜



招神祭师＼窗外不归的云

热点注目：

1、上海孙潇郴激情献上《沙罗曼蛇》GBA版1命通关超强记录

2、经典GAME《恶魔城-晓月》真正完美爆关记录达成

3、游戏很多，时间很少，云云无限郁闷中……

1 挑战沙罗曼蛇HARD模式1命通关

挑战/讲解：来自上海的孙潇郴（QQ：25210182）

大家好，我是一个STG菜鸟，虽然我街机上的彩京系列都能玩到2-3左右，不过我就从来没有突破过2-4。因为我从来就是自己在街机房里研究的，没有欣赏过高手的演示(穷啊）......

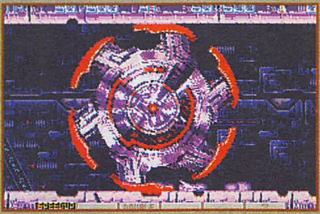
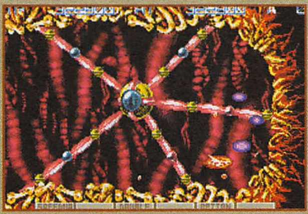
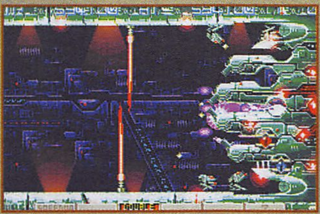
自从GBA上出了沙罗曼蛇之后，本人特别喜欢。想起儿时的FC时代，我最喜欢的飞机游戏就是它了！沙罗曼蛇不像其它的STG类游戏，有它自己的特色！经过我多个月的研究后,本人决定1命通过HARD模式。为了这次录像，我的白手柄都黑了（呵呵，因为家里电脑最近病毒发作，模拟器速度不正常）。



个人觉得GBA版的Gradius不是很难，但很容易疏忽！尤其是BOSS战，一定要巧打！比如第8关的快速关之后的带修理小BOSS,不巧用“儿子”的话，是比较难对付的。像这样的BOSS还有许多，第8关最后一道敌人的防线在HARD模式中你必须用“儿子”攻击它，

前不久入手《我们的太阳》Z版，真的很好玩，开始第二周目的疯狂打机中，银币还差6枚，收集中。就是没人纹章共鸣，心顺中……（毛毅；16；男；430000；湖北省武汉市江汉区前进二路58号；）




否则击爆它后的残弹会有80%命中你。而你在那样狭小的空间里是无法躲避的！

说到BOSS战，也应该考虑一下飞机的速度。本人推荐各位用2级（也就是SPEED UP两次），这样在控制、手感、速度、精细度等方面是最佳的选择！1级速度将无法通过第8关的快速地带，而3级速度就难于控制其精密度，在齿轮那里会很难！

这里提一下具体的打法：

第1关：第1关是上手关，除了关中的2块陨石要稍加注意外，其它的并不难。

第2关：第2关比较麻烦,没有护照的话是很难避开冰块碎裂之后的残弹。护照在这关尤为重要。

第3关：这关要比前一关容易些,活动空间大,BOSS简单。只要不出差错,就能过关。

第4关：本关的难度随模式的不同而有很大的变化。HARD模式中的死火山就只能从上方通过,这是保住性命的关键。关中的敌人火力猛烈，没有护照是很难对付的！要多吃能量，随时备用。BOSS战并不轻松,关键是注意BOSS的激光,善于躲避就能化险为夷。

第5关：这关是沙罗曼蛇中典型的人头关。但其难度并不高，只要好好利用无限移动版面，加上护照的配合，就能轻松过关。

第6关：此关可以说是GBA版沙罗曼蛇中最难的一关！其躲闪空间狭小，敌人炮火集中，还有最后的再生物阶段都是致命的要点。而本关的BOSS战却比较容易，小心BOSS的触角即可。

第7关：这关的开始阶段有许多陨石，而夹杂在其中的敌人更是难于对付。这里就要发挥你的射击和躲闪技巧了!关中的一连串小兵都是有规律的，而本关的BOSS战是最容易的。

第8关：终于到达敌人的总部。这关可以说是敌人的最后一道防线了！快速关只要进入暗道即可避开大部分的机械。关底BOSS就是敌人最弱的中枢神经，击破它你的任务就完成了！

需要特别注意的几个地方：

在前6关本人推荐大家带两个“儿子”就足够了,因为“儿子”多了在第6关的后面（在生物区域会比较容易挂)较难控制。

在HARD模式中BOSS被击爆后会出现乱弹,因在BOSS快挂之前离它远点。

巧妙运用“儿子”的攻击,这种战术很实用,尤其在BOSS战和每关开始时的小兵战。

巧妙利用每关的地形，这是突破重围的关键（最有代表性的是第8关的暗道）。

合理运用每架飞机的各种武器,发挥最大的强度和攻击技巧。

我觉得这5点最重要。当然好的心态也重要,千万不能疏忽,平稳地过关是取胜的关键!好了,大家如果有什么问题的话可以加我的QQ。在此还请大家多多指教!

神官点评

《沙罗曼蛇》是FC上老四强的重头戏，而该系列则是KONAMI的射击游戏代表作，从街机到家用机，再到新世纪的掌机GBA，各版本的难度都不低，像GBA版玩上去就颇觉手生，不过云云玩FC版的《沙罗曼蛇》还是能够做到一命爆机的说，呵呵，也许是随着年龄的逐渐增长（汗……），游戏细胞似乎也在逐渐退化，看来人长大了确实会失去某些东西，唉……

GBA版的《沙罗曼蛇》初次上手确实会让人无所适从，关键是没有FC版的手感，适应需要时间，而打法嘛，则像达人CAB所言，主要是需要注意技巧性，如果一味盲打，乱打，那一定会死得很难看，也许会被一直卡在第一关来着，呵呵，各关的要点孙同学已经讲解得很清楚，诸位可以照着玩，最后希望大家都能发挥FC时代的精神，冲啊！

2 特技人电影版挑战全绿灯

挑战/讲解：来自上海的C.A.B.（QQ：25210182）



大家好，都应该认识我吧,不用我来自我介绍了吧。写这篇心得之前，我刚刚完成特技人的评论，感觉心得也写不出什么。不过由于影像的难度比较高，所以用到的技巧也有许多。下面就谈一下驾驶的一些技巧吧。

1：开车时尽量不要大转弯，走直线来争取时间。(废话，不过也是非常重要的基本要点）

2：本作的大部分赛道比较宽阔而且GBA的画面显示得不是很清晰，在开车时听导演的指示是很有必要的。

3：在看见狭窄通道时立刻把车身对准它，然后穿过去，不然80%会亮红灯。

4：看见划过某个地点的告示时，宁可撞上去也不要冒没碰到的风险。

5：刹车的使用很关键，一般如果比要求快了点的话就一下一下地一点点刹，不要1次刹车。



6：本作障碍物大小的精确度比较高，对于接触面积的设定很好。玩家要注意赛道中房屋、汽车、木箱等物体，小心别被撞倒。

7：跳跃时对车速的要求不是非常严格，但一定不能忽略，跳跃的距离很关键。

8：跳跃的瞬间按方向键左或右，车子落地时就会朝着那个方向,而车子的跳跃方向丝毫不变。这招在后期的关卡中非常实用!



9：开头慢了，之后就来不及得到某些特技的绿灯了,这点玩家在游戏中要随时注意。

10：把版面多开几次就可以大概的背出来，对于完美过关和想要更多金钱的玩家时必要的。

综合这10点，再把16种告示都熟记。那样来完成各个版面的赛道就会容易的多。挑战全绿灯就有希望了！大家不仅能在游戏中看见真实电影中的特技场景，也能体验到那种（比如飞机撞烟囱，悬崖落壁）刺激的感受！

有哪位小编能给我一个说法，为什么我的电脑在使用了上期赠碟中的GBA模拟器后会中了Funlove病毒，最后害我重做系统（可怜我《樱战3》记录！）。（袁俊；18；男；710043；陕西省西安市黄河中学高三3班；兴趣：游戏、音乐；）

神官点评

这个游戏应该说算是思路比较好的，画面嘛，伪3D做得也不错，当然，马赛克可也是有的，不过在GBA上的小屏幕上倒是不大明显，玩起来还是挺爽的，不过说起来呢，像这种类型的游戏必然会很“烦”！怎么说呢？规则相当多，需要时刻保持警惕，否则导演的NG……此外，如果过度小心，那“TOO SLOW”也会让你伤心不已，所以说该游戏单纯过关本来就不简单，而若要全绿灯通过，一个字：难！这里登出了上海小孙同学的心得，实乃攻关参考，如果说要达到CAB的水平，还得多研究研究。

3 挑战《八佑卫门》全嘴唇收集

挑战/讲解：来自贵州省贵阳市省卫生厅的黄巍

游戏通关之后标题画面会多出一个八佑卫门样子的奖杯,还会追加六个奖励关卡，这下总共就是28关，嘴唇总数是428个，全部集齐之后除了标题画面再次改变外就没有什么新要素了。

八佑卫门这游戏虽然有一个中国人很难接受的主角，但就游戏本身而言还是相当有趣的,丰富的关卡、清新的色调、动听的音乐都体现出了南梦宫超强的制作能力。总体上







来说游戏通关并不困难，少量关卡甚至在昏昏欲睡的情况下（在下的亲身经历）也能顺利通过，不过这些都是表层的东西，内里被掩盖的是很具挑战性的嘴唇收集率。也许是ACT游戏的收集模式都被用滥了的关系，南梦宫在八佑卫门中将这个模块没有按照时下流行的“动脑收集”来制作,而是采用了“动手收集”，所谓动手,简单来说就是只要玩家有耐心、不会打瞌睡（–_–b)、肯仔细搜寻场景的每一个地方就能获得回报,所以，如果担心自己的GBA被长时间运用同一动作而按键发生失灵现象，还是用模拟器来玩吧。至于这个耐心的程度要求多高，打个比方，将一大块玻璃从两米高处落下,把所有玻璃碎片捡起来需要的耐心就等于达成全嘴唇收集需要的耐心。









怎么样，被吓到了吧，其实只要自己去亲身体验一下就会发现这并不是什么不可能的事情（因为在下小时候就有不小心打破玻璃被父亲要求将碎片全部捡起的经验……），而且当你被理科题目卡住这种脑力运动受到挫折的时候，去完成一件大部分时间只要动手就能圆满完成的事情，那成就感我

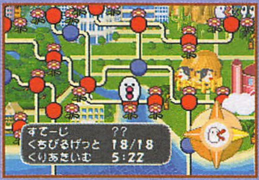
本圣的书从未掉过页！神不神？但并不代表我看得不够细，我自以为除烧录卡外的一切内容尽收眼底了。口袋百问使我这个自以为是的圣才又明白了不少“知识”。（圣才· 岱；16；男；110034；辽宁省沈阳市皇姑区怒江北街39-1，3-6-3；兴趣：球类、作曲、玩掌机；）

想足够去解出难题了！

想要挑战的朋友建议先参考笔者的攻略把游戏通关，这样可以将操作完全熟悉，然后再一点一滴地去收集，切忌心浮气躁。

神官点评

关西电视台人气偶像登陆GBA！云云第一次玩这游戏时可是被逗得不行，八佑卫门不仅长相独特，而且动作恶搞,特别是静止不动时,其"憋闷"的样子更是让人忍俊不禁（具体是什么读者请自己玩玩,呵呵），而游戏的主要目的就是收集遍布各地的嘴唇，从总体上来说该游戏难度不大，而刊登的这个心得也并非我们一般意义下的封神，云云主要是很佩服这位读者的耐心，现在能够静下心来好好玩一个游戏的人已经不多了，即便是小休闲型GAME，另外呢，也算是把该游戏推荐给读者，我想，在众多游戏中，这款小游戏可能不会引起大家的重视，这次希望看了黄朋友的心得后能够给大家一些启发，其实无论什么游戏，我们都可以玩得很好……







4 《洛克人与佛尔特》不掉血BOSS战

挑战/讲解：来自网络世界的PKzero（请与云云联系）

大家好，在下PKzero，这次偶挑战的是《洛克人与佛尔特》不掉血BOSS战录像，我选用的角色是佛尔特（因为他比较接近偶的最爱ZERO）。

众所周知，洛克人系列一向以BT级难度著称的，下面偶说一下偶不损血K掉BOSS的心得，因为本人水平有限，有什么不足之处还请各位真·洛克人达人指教!

■BOSS-1：序关的BOSS,和洛克人8里的那个超强BOSS一模一样，不过实力可差远了……还不会移动,只会在那放泡泡……用简单的移动和跳跃就能避开……PASS……

■BOSS-2：冰雪关的小BOSS,攻击方式很单调,当它放雪人的时候利用二段跳射击BOSS头部,记得抽空把头上的小雪人打掉,当BOSS跳过来的时候用冲刺避过,两三次BOSS



就挂了。

■BOSS-3：冰雪关的总BOSS,只会推冰柱的家伙，注意冰柱碰墙后会反弹回来，当其HP降到一定程度时会放出缠人的机械云云，须先将其干掉……剩下的就是时间问题了……

■BOSS-4：森林关的BOSS,喜欢冲来冲去的BOSS……等它放炸弹的时候冲过去切换冰,把它推下两边的刺中(怎么偶头上会长出角呢^-^),多来几次BOSS就含恨而去了……(BOSS:@#&#%@^#&*)

■BOSS-5：海盗样的BOSS,用火焰对付它(在水里变水波了),唯一的难点是它发出的爆弹,爆炸持续的时间很长,避开的时候要留有足够的空间避开下一个,除此之外就没什么了。

■BOSS-6：金字塔关的小BOSS,只会按一定的路线去走，三个爆弹搞定……PASS……

■BOSS-7：金字塔关总BOSS,很喜欢钻地^^,把爆弹射到他的身上,等它钻地时会自动引爆把它炸下来，呵呵呵。

■BOSS-8：天狗BOSS,垃圾BOSS之王,用电钻来打,连还手之力都没有……PASS……

■BOSS-9：魔术师BOSS,用真空刃砍它即可……注意用冲刺+跳避开BOSS的飞行道具。

■BOSS-10：会分身的BOSS,算是比较难的BOSS吧,用魔法牌打吧,注意BOSS放分身时一定要先用魔法牌打消,

曾经有一台GAME BOY摆在我的面前，我没有好好的珍惜。如果上天还能给我一次机会的话，我一定会守护着它，直到永远。
（杜旭伟；18；男；330000；江西省南昌市桃苑心雨花园3栋3单元502室；兴趣：PC、踢足球、打篮球；）

否则很难避开密集的子弹。

■BOSS-11：工厂关的小BOSS,为了节约录像的时间偶装了买来的超级死光枪,攻击力大幅UP!BOSS的大多数子弹可以打掉,就是左右两个炮台的"合体技"难躲些,不过可以直接用二段跳躲过,也可以用冰做一个高台,跳上去避过。

BOSS-12:

工厂关总BOSS,洛克人BT难度的代表人物,招式很霸道,HP降到一定程度后还会补血,打它的时候要利用分身吸引



BOSS射出的电和担任主要的攻击武器,当BOSS补血时,立即打开菜单换上前面提到的超级死光枪打掉BOSS两边的电路版(偶录像时在换武器的时候出现了一个小小的失误,好在没掉血,只是让BOSS多加了些血)。

由于时间的关系,挑战到此为止了,总的说来,这款复刻版洛克人还是很不错的,只是这次的BOSS设计不是很合理,强就强到死,弱就弱的不像样,真是@%$*#.希望CAPCOM多推出些传统的洛克人游戏,把洛克人家族发扬光大!

最后要说的是这个游戏其实还有很多可以挑战的地方,比如不用特殊武器零损伤BOSS战等等,欢迎各位玩家前来挑战!!

游戏告示板

■《恶魔城-晓月》真正完美记录



在晓月中现在大家都认为99级100%地图和100%魂是最完美的记录，其实不然，在99级后经验值还会增加，一直到99999999，加上全道具和游戏时间99小时99分99秒金钱999999这才是完美记录。（如果还不满意可以把魂全部打到九个,道具也拿到9个）但是,经验值很难打到99999999，这需要毅力才能完成。有一张辛苦打的图（看经验值）关于晓月的一些补充用觉醒后的苍真打格拉汉姆的方法（有图），首先要有完美结局的存档，然后用这个档开始新游戏，途中不能记录，直到打死格林汉姆出现结局画面，不要关机接着那个记录打就可以了（感谢GFG玩友友情提供）。



■《忍者神龟》各关密码

图A的5个密码：LSMMS；SSLDM；MSSLD；SRLMD；LSDRM能够开启对应图B的5个course的密码（感谢C.A.B.友情提供）。

近来有读者反映封神榜的影像不好看，说没有《电击》，《电新》等收录的达人影像精彩，一方面，云云感激大家对栏目的关注，感激各位能够提出宝贵的意见；另一方面云云觉得心里很委屈，为啥？云云觉得有些读者似乎很不理解掌机和家用机的区别，掌机嘛，主要是用来休闲的，它的定位就决定了其游戏不会像家用机一样火爆刺激，可即使如此，您看前几期掌机迷，我们从众多封神者中选出的佼佼者给大家演示的影像难道又不好看了？比如说《魂斗罗》的一命通关，那可是把云云的朋友看得目瞪口呆，直呼：“不可能！”，又如上期的《洛克人ZERO》，据说某些人也是看得流口水，呵呵。其实呢，云云在早期制作封神榜这个栏目时只是想给大家提供一个展示游戏记录的场所，而随着一期一期的成长，栏目已经远不只有“封神”这个作用了，云云还在探索，还在积极寻找让栏目更好看，更耐看的方法，途径，当然，我们的精彩是不能离开读者朋友的，所以希望大家能够给栏目提出好的建议，让我们一起把封神榜做得更好！

PS：下期会有绝对精彩的影像带给大家，请读者关注，另外，通缉《MADE IN WARIO》MINI GAME高手！

封神专用EMAIL：yeyunzhang@163.net　QQ：229279861

不看绝对不舒服!!

POCKET 专业户



好事多磨，想十全十美的编者虽然略感失望地将外包装换了回去，但我们的内容还是会保持上升势头的。近期还会有手术做……

- “边角栏”反响热烈，来信太多无法一一刊登，成为木头本期心头顽石一块……只能对不起部分读者了……
- 上期各版面都获得了读者一致好评，本期因为时间问题而不得不将包装改回原来，希望不要被批斗……
- 下期将有几件大事情要宣布，皆是喜事。《掌机迷》官方网页下期同时公开！！

今后将与国内各大知名网站联手打造最强掌机专门志

PG工房成立，第一炮打响在下期，不期待不是掌机迷

1 表扬信一封

这个月中旬出乎意料地没有看见《掌机迷》的发售！《电软》上明明说10月15日出版啊！10月21日终于上市，第一时间入手(为此上班迟到了半小时)，9：00——10：00无事可做，一直在法院阅读！爱不释手啊……10：10分开庭，把书顺手放在桌上，就去记笔录了……11：30回来，书已破旧不堪，海报早已不在(李老师拿去送她女儿了)，光盘正在光驱中，几位法官正聚精会神地看某达人玩GBA上的《洛克人EXE》，封套正失落地躺在地上……晕～～

很高兴，《掌机迷》的改版展现了它全新的一面。封套的设计及其有新意，多亏了各位小编的不分昼夜地奋战啊！内容加上了(BEST 10)这个栏目，我非常喜欢，那几页都快被我翻掉了。每个月出的新GBA游戏也有简单介绍，《封神榜》如前几期一样介绍在不同领域奋斗着的GBA达人们攻略的过程。海报也非常不错，可惜我还没看到就没了。光盘中的小游戏非常吸引人，现在中午法庭的法官们都在玩第5期《掌机迷》中光盘带的游戏，名字是什么不太记得了，只记得是飞机躲闪子弹。对了，叫《特训》，现在法院的记录是42秒21，是我创造的。

但是！《掌机迷》还是有缺憾的（N多个香蕉皮、烂鸡蛋向我飞来），读者与读者之间毫无交流的可能！编辑与读者交流太少，建议开设个《GBA玩家》的栏目，方便各位GBA玩家的交流。

在《GBA玩家》栏目里，各位GBA玩家可以畅所欲言，彼此交流！我很想与那位《MADE IN WARIO》达人交流一下，向他请教一下，这款游戏究竟有多少个隐藏游戏？该怎样打出来？（台下嘘声一片：“原来这家伙是个菜鸟！”）另外，咳！我可是《J联盟育成足球》的达人，至今打了107年了（游戏中时间），夺得所有奖杯，个人评定只有通信对战为F，其余全为SS，球星卡共有157张！哈哈，我是天才吧！另外，可以加入《二手货市场》吗？以林兄为首的小编们为中介人，玩家们可以自由出卖、交换、购入想要的GBA卡带、周边、甚至GBA！同时由购买人给付一定中介费给林兄或是《掌机迷》杂志社（适当收取，比例你们定），相信大家应该没什么意见吧？

就像木木的卷首语一样，忘却所有不快与忘却（名词），记得一切努力与记得（名词）！各位为《掌机迷》所做的努力，大家都能看到！《掌机迷》的成长，也一定会带来一些欢喜与忧虑。那些曾经熟悉的人和事，那些因为成长而带来的欢喜与悲伤，是流星划过天际照亮人心的光芒，是青春掠过心底悄然离去的悲伤。时光荏苒，岁月的足迹蜿蜒而又漫长，永远支持你《掌机迷》，我会永远在那个泛黄而有些许模糊的记忆中清晰地看见你，恍如10月底的桂花香，四散飘扬……**(四川重庆 张翔)**

——上期推出了不少新内容，得到了读者热烈响应。尤其是口袋百问和边角栏，确实拿分。本期趁热打铁，本刊开始与各大掌机专题网站、国内开发汉化的团队展开密切合作，并先行推出“中

我希望每期都能多增几页口袋百问或关于口袋妖怪的其它栏目。注：我刚被宰，所以奉劝将邮购掌机的朋友请亲自到店购买，不可相信邮购，尽管打出特好的广告，也不能相信。(阳运秋；16；男；542700；广西省贺州市富川县人民医院彭少玲转；兴趣：酷爱画漫画与打羽毛球；)

国制造”栏目，这个栏目是以介绍国人自行开发的游戏为重点，不定期登场，及时地向大家报道最新的国产掌机游戏。

另外，木头上期的卷首颇得读者好评，本期题目为“下蛋”，至于下期是什么，已经有些眉目了……

2 表扬信两封

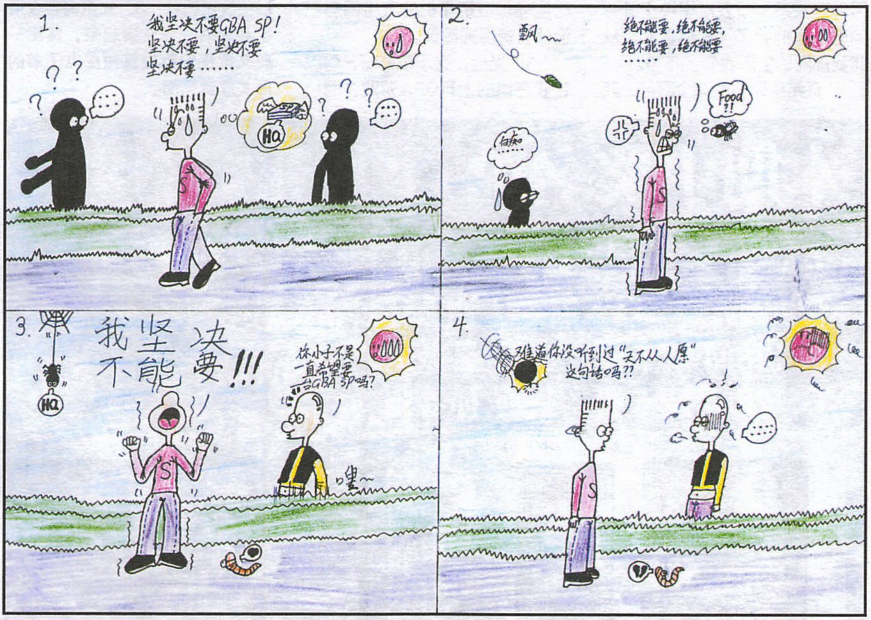
风林你好！正如木仔所说这一期的《掌机迷》真给了我这个《PG》FANS一个惊喜！特别是那个“冷眼看九月”的游戏月评，真希望以后每一期都会有这样的一个版块。此外，特别策划的《纹章编年史》也非常的棒！把《纹章》系列的七部曲都一一为大家展示出来。不可能所有的事物都是十全十美的嘛，比如说这一期的“市场行情扫描”，拿几个GBC的吊带的照片和几幅带壳照片来凑页数？并且这一次的文字篇幅明显少于前几期。这是不是有点太那个什么了吧。不过这期《PG》真的很棒。我祝愿《PG》会越办越好，我永远都会是你的忠实读者的！**（山东青岛 杨为君）**

——游戏月评的推出是希望能够将一个月以来的游戏整理出一个头绪给读者，让大家能够有个大概的把握，如果大家喜欢的话，今后会考虑加大页码。

3 抱怨来一些

看《电软》听说这期《PG》将改版，心中还有些担心，但看完之后，才发现担心是多余的。内容充实得没话说，新增的几个栏目，我都VERY LIKE。特别策划的内容依然是精品中的精品。《口袋百问》也很棒，可以说这期的《PG》从包装到内容都上了不止一个高度。不过，我还要抱怨几句，1、出版书的日期竟和《电软》上的相差了7天，害得我共往报刊亭跑了7次才买到。2、书上有几页的彩色图不清楚，有些重版。另外我提个建议，开设一个《经典殿堂》的栏目，回顾以前的经典，并把这个栏目分成两部分，一是每期写个经典GBA游戏攻略（最好是小说攻略）。二是用一页或两页介绍一个“GBC”经典游戏，再介绍一个如SWC、NGPC等主机的经典游戏，只需大概介绍一下即可，像这期的十大RPG游戏评选那种样式的文字介绍一下并带一幅截图，并对画面、音乐、操纵感等用数字评价，如果用一页的话，每个只占半页应该不算过分吧！这样一来，既可以扩大《PG》的涵盖面，又可以堵住那些抱怨没有其他主机游戏的人的嘴（笑）。而且我看见许多读者都有类似的要求。最后祝《PG》越来越红。**（天津 王勋）**

——在卷首我也写到了，上期的推迟实在不在木头的掌握之中，也对不起广大读者。因为包装问题，不得已这次改回以前，实难两全。至于经典游戏的回顾之类，目前的页码还不太容易安排，但是经典游戏的剧情攻略我们会逐



北京 特瑞

步推出，增加收藏价值。

4 得失参半……

VOL.6改版了，改得的确不错。而且增加了“边角栏”，使《PG》的可读性大大提高了。其实不仅在面页下方，上方也可以写一些游戏的小秘技、友情提醒等。在无需加大页码的前提下，更丰富了《PG》的内容，的确是个好点子。进步了，但缺点也来了。随着栏目增多，但页数并没有加，这就使得许多栏目的内容变得越来越少，文章变得越来越短了。这点不知林君考虑到了没有？**（辽宁 邢光亚）**

——目前有的栏目确实在精简，例如市场行情。木头会协调好各栏目之间，随着栏目的增多，攻略方面也会逐渐减少，贵精不贵多是今后的改革方向。

5 网站下期见

本人乃是一个军校里的极度郁闷的学生，受到限制，我很少与外界联系，但我从学校里唯一的书亭里抢到了《掌机迷》，从此我郁闷的生活改变了不少。

真希望你们能有个网站，我一定加入会员，永远支持你们，我真得很喜欢玩GBA，也喜欢看我们的书——《掌机迷》。**（四川成都 杨勇）**

——网站方面目前已经在最后的调试阶段了，掌机迷的专门页面设计也在策划中。木头最近有些力不从心，要顾及的事情比较多，难免进度缓慢。不过可以透露给大家的网站一定会在年内开通，请期待下期的正式公开（如果能够顺利完工的话）。

6 问题几个

1、封面外书壳：我个人认为没有多大的价值，可能只是用来保护书和光盘，可是书壳外面还封有一层塑料薄膜保护着，那书壳就显得有些多余了。所以我建议去除书壳，把书壳的成本用来扩充书本的页数，多增加点文章会更好些。毕竟，读者买杂志是为了看书的内容，而不是为了那华而不实的书面包装。

2、贵刊的文章内容：这方面，已经多年没玩掌机的我觉得自己没什么资格提建议。

3、光盘：这东东好呀，可以让我在电脑上玩GBA游戏，而且还有汉化版，真爽，多年梦想，玩GBA游戏的梦总算圆了。不过光盘内容还是有缺点的。内容太少，应该加入一些游戏的插曲、音乐和一些关于游戏的桌面图像，ROM中最好能用写字板写一个游戏目录，不然都弄不清楚是啥游戏。

4、《掌机迷》是一个以年轻人为主的刊物，所以必定要带点时尚的感觉，而且要有互动性。交友信息、问答交流、赠送奖品这些都是必不可少的，如果众小编能写一些工作期间的小花絮，搞搞笑就更好了。**（四川成都 朱智勋）**

——1、书壳好看却带来了大量的麻烦，本期坚决将其取缔！以保证本刊能够按时上市，不再拖期；2、书的内容方面，木头自己来说说吧。目前的内容木头还是基本满意的，在比例方面也还刚好，但随着合作团队的增加，今后还会进一步调整，希望广大读者有什么好的意见能够及时联系木头，以便改正调整；3、光盘内容今后也会跟书一样充实起来，甚至一些文章我们都打算做成电子书的形式放到里面。

本期中奖名单

本期奖品由圣嘉（www.xinga.com.cn)提供

GBA SP：北京 王璐珈
XG 256M 烧卡器：黑龙江 谢振环
XG 128M 烧卡器：上海 吴振剑
XG 128M 烧卡器：陕西 孙春强



下期奖品

GBA SP（一名）
128M 烧卡器（一名）
记忆棒（五十名）

● 请将回函卡填好并在12月10日前寄回编辑部，时间以邮戳为准。

电脑二级考试中，我已将试卷做完，仍有1小时，我拿出SP开始玩，谁知这老板居然走了过来，吓了我一身冷汗，他看了一会儿，忽然说：“你这样不好，应该先打左边那个”……SP影响力真大！（王林锋；14；男；312000；浙江省绍兴市越城区建材城1幢201室；兴趣：打电脑、玩GBA；）

问 提问 & 回答 答 & 云云主持 无双

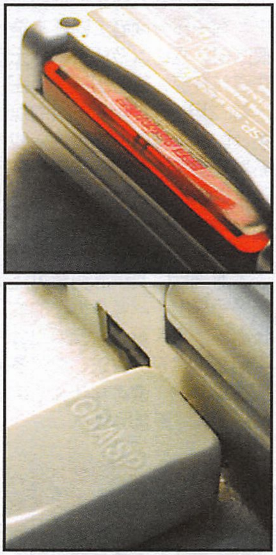
● 你知道世嘉的16主机吗？就是插16位卡的那种，还有一种16位的掌机也是插那种卡的，有屏幕可直接玩，屏幕可发光，插16位世嘉卡。（一读者）

——你说的世嘉16主机应该是SEGA Megadrive(简称MD)，这是世界上第一部16位主机，美版MD名为“SEGA Genesis”，而在我们国内则被称为世嘉五代，其性能在发售时与同时代的主机相比可算是相当强悍，主CPU为一颗8Mhz的摩托罗拉68000，而协从CPU则是一颗4Mhz的Z80，其最大发色数为512色，可同显64色，分辨率可达320×224。MD主机由于硬件方面的原因在表现速度感、流畅感强的游戏时虽然绰绰有余，而像一些需要绚丽画面，动听音乐来表现的游戏来说就显得有些捉襟见肘了。在各方面情况的影响下，MD最终败给了SFC，当然，SEGA是不甘失败的，为了挽救MD，SEGA采取了很多措施，比如发售了MD的兼容掌机NOMAD（国内称其为“游牧民”），可以直接使用MD的所有卡带，屏幕为全彩(也算是GAME GEAR的后续机种)，不过正因为它可以使用MD卡带，所以体积大，耗电量大是不可避免的，云云自己有GG，对GG的体积已经是不能容忍了，而NOMAD更比GG大上一号，真不知道SEGA的设计师吃的啥饭，耗电量也是其致命缺点之一，据说有人用6个普通的5＃酸性电池只玩了几分钟，就连6个5＃南孚碱性电池也只能坚持两个小时（云云的GG用4个酸性电池可以坚持20分钟，汗……），您说这样的“掌机”有谁会玩呢？所以说像这种机器就只建议掌机爱好者或者收集者关注，一般的读者只需要简单了解一下就行了，呵呵。PS：配图为TGFC阿赞友情提供，云云感激之。



● 我是天津的一位GBA爱好者。最近想入手EZFA烧卡器，请问哪有卖的？天津本地有吗？没有的话我想邮寄，告诉我哪邮寄信誉好。另外能不能告诉我现在的市场行情！在此衷心感谢（发件人："jimmy" <sunshinejack@21cn.com>)

——呵呵，看来酒香不怕巷子深这句话还是有效的，您看EZFA虽然没咋宣传，但是到我们“问答无双”来咨询的读者就不算少数。云云给问问题的读者说句实话，以前也提过，就目前的情况来说，您还真买不到EZFA，人家产出一套就送往国外港台，大陆的话是相当不容易拿到啊，至于造成这种情况的根由，云云在策划搞一个EZFA开发者BORDEN的采访，说不定就这几期吧，到时候帮大家问问并反映一下，呵呵。



EZFA是有钱也买不到……

我买了“灵锐”烧录卡，但好像不怎么支持合卡，只有一次成功过，不知有谁能帮帮我，急切希望《掌机迷》能够给予答复，十分感谢。它能支持哪些存档方式，不能支持的怎样手动修改？（蒋鑫；22；男；116039；辽宁省大连市大连国际商务学院2001级计算机网络；兴趣：玩GBA；）

● 看了这期掌机迷后，真让我伤心，本以为这期关于烧录方面的东西应该很多，但却只有廖廖几页！还有这期光盘中送了EZ的驱动程序，怎么没有EZ-WRITER啊！我的不知怎么就是不能烧记录而且等游戏也不能存档。所以强烈要求下期希望补上！我用的是EZ1带产品。非常感谢！！（发件人：<qqgba@mail.china.com>）

——记得前些时候还有读者反映咱们掌机迷有关烧卡器的东西过多，杂志变成烧卡器专刊了呢，看来做书确实是“众口难调”啊，更何况像我们掌机迷这么受欢迎，呵呵。

我们的光盘里附送的一般都是GBA相关的工具软件，虽然曾经云云有过送烧卡软件的想法，但是又考虑到读者买的烧卡器一般都会送驱动以及软件，而且烧卡器的网站很容易就能下载到软件，所以就没有放此类软件到光盘里，现在想来，有一部分读者上网还不是很方便，驱动以及烧卡软件无法更新升级，甚至出现了现在还有EZ用户在使用1.07版的现象，以至于像这位读者烧一些新游戏出现不兼容的情况，所以从这期开始，掌机迷光盘每期就给大家送上当月最新的各种烧卡器驱动以及烧卡软件，读者对光盘以及杂志有意见还请多多提出，毕竟掌机迷的成长离不开大家嘛！而云云也会牢记三个代表的要求，把读者放在第一位，读者有什么需求偶一定会尽量满足的。

● 我是一个新加入《掌机迷》大家族的大菜鸟，还请大家多多指教！想问问xg 2 有无时钟功能？现在的市价是多少啊？efza 怎么样呢？（发件人："gba_5" <gba_5@163.com>）

——XG2目前只有LITE版，没有时钟功能，可以硬件记忆，在以后的TURBO和PRO版本会加入时钟功能，而且还有硬件记忆等功能值得期待，至于价钱嘛，去店里问问，或者到www.romman.net看看，ezfa请看上面的问题，反正您要买是买不到了，卡强倒是实话。官方网站：http://www.gba-toys.com

● 我是广西南宁的一个读者，看了你们的掌机迷觉得很不错。我本人也有一台GBA，可是在南宁找不到gbalink zip这款烧录卡，本人觉得这是个不错的烧录卡，不知你们那里有没有，有的话如何邮购呢？顺便问一下，XG2 pro 出了吗？你们那里有吗？（发件人："许军" <xujun14@163.net>）

——如果当地没有GBALINK卖的话可以到其官方网站邮购，网址是：http://www.gbalink.net

XG2 PRO还没出来，据说仍在研制，一有新动态我们会予以报道。

● 云兄你好。我是掌机迷的忠实读者。因最近要购掌机，向你请教一些问题，问题较多，望不要嫌麻烦。

1、GBA和SP到底有什么区别，有朋友说买GBA就可以了。用不着花大钱去购SP。本人比较喜欢GBA的外形和手感。

2、SP的原装电池和组装的有什么区别。买SP时要注意什么。

3、如果再过两个月左右GBA和SP的价格大约是多少。我这边的价格十分的夸张。SP要950，GBA650，就连GBC也要500。最便宜的GBA卡带也要80。贵得说出来吓人。而且不还价。真天杀我也。不知邮购安不安全。就你所认为可信的游戏专卖店是哪些，能不能告诉我。最后向掌机迷提几个建议。每期介绍的游戏能不能多一些。能不能开设一个网站。让掌机迷之间互通信息。交流心得。（发件人：fjfhjatai0390 <fjfhjatai0390@sina.com>）

——1、这……岂不是难为我吗?您已经说了喜欢GBA的外形和手感，那如果不在乎SP的前光就直接买GBA得了，它二者就性能来说是没有区别的，GBA SP就是GBA的拉风版……

2、使用时间，仅此而已！不过现在也有大容量的组装电池出现，就买新GBA SP来讲，谁也不希望电池被换，原装当然是最好的。至于有人说组装电池伤SP这一点我是觉得不值得探讨的。

3，价格波动不大，也就几十元的差别吧，目前SP平均价格为780-820元，GBA480元左右。绝对不建议邮购，即使多花点钱在当地买，那也是花钱买放心，您要真着了邮购的道，那可别怪云云没提醒哟。

● 1，请问XG2烧录卡除了电脑可以充电之外，还可以用什么充电？2，那个减ROM工具到底在那里？掌机王3说光盘里有但是找不到，请帮帮我！("hy" <raly2000@hotmail.com>)

——1、像XG、EZ、EZFA等烧录卡在GBA上玩时其实也可以充电，所以说只要你经常玩，就不用担心掉电。

2、可能是由于我们疏忽，忘了把软件放进去吧，这期给大家补上吧。不过这软件我觉得对一般的ROM作用不大，对什么电子书倒是很起作用。

边角栏的出现，让我有种回“家”的感觉，虽然一家之主仍是疯子，但我决定与他一起疯狂到底，疯子做的“饭菜”越来越有味道了，加油啊……！
（何婧晖；20；男；515000；广东省汕头市金砂东路龙珠花园16幢202；兴趣：Football、乒乓、打TV GAME（PS2）、魔兽、玩GBA；）

问&答&无双

提问 回答 云云主持

● 你好，这样称呼你行吗？感谢你上次回答我的问题，这次小弟又来麻烦你了。1、小弟是石家庄玩家,这日版sp开价800,而港版却860,这怎么回事呀,请云哥分析下,我感觉可疑。2、usb电源转接线能用在日版机上吗？就这些了,感谢云哥回答。(发件人：xiluoxyz <xiluoxyz@sina.com>)

——1、其实说实话啊，GBA SP什么日版港版美版全都一样，全一条生产线下来的，标签贴得不同而已，读者不必听一些BOSS胡讲，什么版本还不一样用？他什么版本开价最低就买啥。

2、可以，SP机器本体的直流输入都一样嘛，各版本区别就是变压器的交流输入不同而已。

● 我今年刚从警校毕业，记得大学刚毕业时我买了一个GBA,当时就是一个消遣并没有达到痴迷的程度。但现在工作了，成为了一名刑警，刑警的工作枯燥，紧张，因为感觉肩负的使命和工作的风险都很大，所以工作压力就很大。这时掌机就成了我工作之余很好的舒缓压力的工具，由于掌机很多都是日文游戏，所以一本集结了前沿的游戏资讯，动态，和具有详尽攻略的专业杂志就成了我们掌机迷的必需品，这是我结识了《掌机迷》精美的装帧，低廉的价格，深入浅出的专业文章，权威详实的攻略使我牢牢地被她吸引住，尤其是云云的最新市场行情，很体贴我们菜鸟玩家，这年头，真是无奸不商，就连我们火眼金睛的侦察员一不留神都要上当。我这里有几个问题，希望云云参谋参谋。

1、听了云云的话，再加上反复观察，俺那台GBA已被俺认定为翻新机，俺当初是花了540元大钞买的机器背后有made in japan，而当时520元可以买到made in china的不知这里有何奥妙？难道翻新机也有区别吗？还是JS故弄玄虚？

2、俺越看手中的GBA越不顺眼，再加上我们这里GBA SP卖780元，（原装电源）俺就想卖了GBA换个GBA SP。旧的可以作价380元，老板说怕GBA掉价,上个月还可以作价400元以上的，这里就要请问云云了，GBA是否很快要被淘汰呢？这种交易会有什么猫腻？给点意见好吗？还有是不是越早买GBA SP买到非翻新货的把握就越大呢？

3、我在给GBA换锐屏时内屏沾了灰，玩着那叫一个闹心。我重粘了好几次，没有不沾灰的，请教云云有什么好方法？完全没有灰的地方是不存在的啊。

4、请问沈阳的行情你是否了解，介绍介绍啊。

5、有没有很好的掌机论坛，云云介绍几个啊。

(jiayh1st@163.com)

——首先请允许我对您从事的职业表示崇高的敬意，呵呵。

1、看来您的机器已经买了很长时间了，那是翻新机的可能性也就小些，而且即使是翻新机您现在也不用考虑过多，只要机器能正常地玩游戏，能为您工作之余带来乐趣，那这台GBA所发挥的作用就大了，而所谓MADE IN CHINA与MADE IN JAPAN确实是JS玩把戏，不必理会。

2、GBA加钱贴换GBA SP对于资金不足的朋友来说确实值得考虑，而BOSS给GBA开价380元，应该来说是比较合理的价格，这样你还需要400元左右才能入手GBA SP,但是GBA不会这么快就被淘汰,即使在第二代GBA出现之后它仍会占据一定的掌机市场份额,这您可放心。当然，比如在SP发售之初您觉得会买到翻新机吗？

3、沾上灰尘是不可避免的,咱们谁也没有任天堂无尘车间那种环境,而我看你似乎不大相信BOSS,假如有信得过的BOSS的话,可以让经常换屏幕或者安装背光版的游戏店帮你除灰。

4、重庆的市场行情云云还略知一二，至于沈阳嘛，那就完全不明了了，呵呵。

5、像掌机之王（http://www.gbgba.com），掌机地带（http://www.chinagba.com），任天堂世界（http://www.newwise.com)也许会适合你，但是记住一点，论坛上的言论可以作参考，不可被其左右。



本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net QQ:229279861

我发现《掌机迷》已成为生活的一部分，每月15号左右就能看到它，但六期的它却迟迟未来，导致心情低落，茶饭不思。但在28号看到它的时候，黑白的世界又有了彩色。（宋晓亮；18；男；512200；广东省乐昌市城关中学高三4班；兴趣：打电动、上网、玩网络游戏、看书。）

疯狂驾车的快感
——玩特技人有感

文：CasTlevania

随着时代的变化，一些由动漫或是电影改编的游戏出在我们的眼前，如蜘蛛侠；火影忍者；闪灵二人组；恶魔城等等作品让我们玩家在各大游戏主机上亲身体验到了电影中那刺激地感觉和夸张的气氛。如今在掌机上我们也能够发现许多电影改编的作品，不过限于GBA主机的3维能力的表现，所以有相当一部分作品的画面和表现很难让我们玩家所接受。不知大家是否尝试过一款相对优秀而且在欧美拥有着一定人气的(动作)赛车游戏呢?它就是《特技人》!大多玩家一定对这个游戏闻所未闻吧，那就请你去试试看吧，个人认为这个系列的作品在赛车游戏中属于佼佼者。





当我第一次玩这个游戏时，是因为我感到本月的GBA游戏大作非常少，没有自己所喜欢的。在查看了游戏列表之后，我无意中发现了《特技人》这样一款赛车游戏。偏于对赛车游戏有着一定的兴趣，我便开始了对这部游戏的尝试与探索。在看过该游戏的背景之后，了解到本游戏是制作《V-RALLY3》的原班人马制作的，可以说在画面上有着一定的进步。的确，个人认为在GBA这部神奇掌机上确实能够做到这样一种地步，不过鉴于它是究级2D主机的性能，制作3D感十足的游戏实在是困难。而这些制作此游戏的创作家们可以说完全找到了这部主机的性能特征！如果你对《V-RALLY3》的画面不太满意的话，那么就请你亲自玩上1圈，尝尝本作带给你那超高的3D素质和驾驶的爽快感！本人在完成游戏的全部关卡后，毫不忧郁地想说一句话：“不管从何种角度看待此游戏，其画面是确确实实地达到了近PS的水准。”可能是制作小组确实认真对待的结果吧，游戏的其它方面也做得相当出色。

与PS2版的原作一样，在本作中玩家一样扮演好莱坞的特技人驾驶各种交通工具来达成任务指定的各种高难度动作。游戏除了有主线剧情任务模式外还有高难度的6大版快，这6大版快的任务主要来自六部电影。这些电影虽然风格各不相同，场地也不一样，玩家所承担的特技任务基本上是以汽车特技为主，在某些特殊关卡如雪地关的时候，就可以使用雪地摩托来进行游戏。玩家在通过游戏的全部剧情关卡后即可玩到高难度电影版关卡。如果还觉得这些版面不够挑战性的话，那就请你试试竞技场模式。在竞技场模式中可以选择2种特技，分别是跳跃特技和路面特技。本人最喜欢的就属竞技场模式了！在尝试了几关后，我觉得确实困难，主要是时间和速度没有掌握的很好。因为在剧情中时间和车速的掌握要求不是很苛刻，所以这2点让我非常头痛。也因为是游



这是我第一次买《掌机迷》，看了之后觉得很好，给我留下来了好印象，我下次还买。（韩箫雨；13；男；210002；江苏省南京市常府街45号301室；兴趣：打电脑、GAME BOY；其他：我希望有玩家跟我通信，最好是爱玩口袋水晶/银/金的玩家喔！）



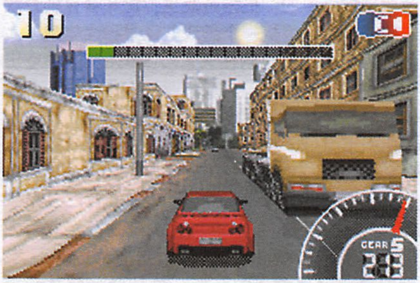


戏的原因吧，在真实的电影现场是不会有那么复杂的特技让人去完成的！又因为这样，玩家才可以在游戏中体验到撞车的刺激。在所有的赛车游戏中惟独《特技人》才有着这种疯狂驾驶毫无局限的爽快感！说到这里，毫无局限的性质并不是让你随便乱开就能够过过关的哟！在驾驶过程中还将有导演不断通过耳机与玩家通讯，并提示玩家如何完成特技。这也是《特技人》系列游戏中独有的“音乐”了。

个人给予GBA版的《特技人》很高的评价，在本人的游戏“生涯”里第1次在掌机上感受到如此画面真实的赛车游戏。其实笔者也觉得这个游戏在操作方面也显得非常顺手。大家都知道《GT赛车》的速度过快时转弯过度就会发生旋转，这点让许多玩友非常头痛的设计在本游戏中也是有的。也许你会说这样的操作为什么我说它很好吧。呵呵，其实在游戏中要经常做90度或180度的旋转，这可不是要你速度够快才能做到的，而是利用R键使车身旋转，这样一来，玩家就安心的驾驶吧，只要有一定的速度就可以了。其操作相当简单不过也隐含着难度哦！在各个版面中玩家会遇到很多难以越过的障碍物。虽然B键可以减慢速度，但是R键也是可以降低速度的。刹车的操作是本作的难点之一。我在渡过某些障碍物时就保持较高的速度，如果遇到要按时完成的动作时就考虑把速度降低，此时玩家可以按B键来减速，不过本人认为按R键会比较顺手，而且不会影响到A键的控制。这个方法听起来没什么用，但只要你在游戏中，一般都会那样顺着老习惯去按B键，对于本作的刹车系统来看个人还是推荐大家用R来减速，这样的话至少可以不用1个手指按2个键了。

虽然游戏的操作和画面上表现都相当优秀，不过游戏在自由度方面还欠缺了点。剧情9关加上高难度13关一共有22个正式版面，而在这些场地中，玩家只能选择10种不同性能的汽车，4种不同种类的车辆。这的确少了很多乐趣。想想《GT赛车》吧，里面的车子足足有《特技人》的十倍。如果厂商能把车子的数量增多的话，相信本作的自由度一定能够超越《GT赛车》的水平！虽说GT的赛道比《特技人》多的多，但是从“自行安排障碍”这个模式来看，赛道上的自由度要远远超过GT，这点玩家在游戏中就去好好体验一下吧！如果你积累了足够的金钱，那就可以收集到所有的障碍道具了，用各种各样的道具来安排自己所要挑战的特技动作，那种接近自我极限的操作玩家们一定能够在本作中找到！

看过了上文，玩友们是不是对游戏产生了一定的兴趣呢？那就赶快去体验一下吧！本期掌机迷也有我为大家奉献的对此游戏的详细操作过关攻略，如果对这个系列还没有体验的玩家，可以看一下我的攻略，一定会让你感到满意的！





「傲慢商法」20年

——评“权利金”的得与失

如果把当年任天堂FC的诞生作为电子游戏产业化的开端，那么算到今天，电子游戏产业也已走过了20几个年头。这看似短暂的20年，对于这稚嫩的业界来说却是那么的风雨飘摇。一茬茬的厂商，带来这一摞摞的主机和那一堆堆的软件，这其中不管你是“成王”还是“为寇”，你都不得不遵守这么一条法则——“软件厂商若要在相应的主机上开发游戏软件，则必须向主机生产商购买此权利，并且在以后的销售中，软件商每卖出一本游戏，硬件商仍可从中分割利润。”这就是“享誉”业界的“权利金”制，尽管它看上去极为傲慢，但它的统治20年来却从未动摇过……



「初定商规」

产业建立初期，大多数的游戏厂商都是集软硬件生产于一身的，当时的游戏软件也是固化在游戏硬件之中的，更换游戏也就意味着更换游戏主机，“一款主机一个游戏”也早已固化到了人们的观念当中。直到任天堂FAMICOM的横空出世才彻底改变了电子游戏产业的运营模式。“我们开发新产品的出发点，是要让顾客只要将电视和主机准备好，更换不同的游戏软件就可以进行各种各样的游戏。”任天堂开发二部部长上村雅之如是说。在这一理念指导下，FC首次采用了ROM卡带系统，虽然这种概念现在已经成为人们心中不再思索的常识，但对当时的业界而言，确实是一种理念上的革命，这种游戏软件与游戏硬件相分离的设计思想也最终导致了游戏业界两大基本力量的产生——硬件生产商与软件生产商。我们通常说的“业界”也就是对硬件商、软件商、经销商和零售商的统称。此时的游戏产业渐渐发展成为一个以硬件厂商为核心，但受大型软件厂商影响的行业，权利金也就是在这种形势下建立起来的。

「发扬光大」

第三方软件商的加入，让整个业界顿时活力十足,他们完全抛弃了硬件开发的压力,全心致力于适合市场的软件产品开发。市场在不断的扩大，各软件厂商之间也渐渐形成了不同的产品取向，分别满足于不同的细分市场。在那个产业蓬勃发展的时代，行业内竞争更多的是体现在硬件厂商之间，由于市场的未饱和，各种软件厂商都有着自己相对稳定的玩家群，只要不是相同类型的游戏在同一个时间段内发布，软件商之间一般不会出现激烈的市场竞争，产业一直处于有序的发展状态。这一秩序的形成在很大程度上得益于电子游戏产业硬件平台的互不兼容性,而维持这种秩序的基础就是那“傲慢”的权利金。



如此说来，“权利金”与电子游戏产业关系紧密，但奇怪的是，你若在各主流搜索引擎中键入“权利金”，却很难找到和电子游戏相关的信息条。单说“权利金”，它并不是电子游戏产业的独创，它本质上也就是为拥有某种权利而所需付出的代价，这与许多行业中的规则是十分相似的。金融市场上期权的价格就称作“权利金”；开发适合P4的计算机主板也要向因特尔缴纳“权

我想问一下我的GBA开机画面为什么不像宣传画上的那个GBA开机时有蓝色背景画面，GBA有这个能力吗？怎样才能把开机画面的背景变为天蓝色，而不是无色。(周钊；14；男；418000；湖南省怀化市第四中学初三138班；兴趣：玩PS2、GBA、交朋友、听音乐、踢足球、打篮球、打电脑；QQ：54016243)

利金”；甚至我们平时认为完全免费的PC平台游戏其实也存在“权利金”，根据台湾网络咖啡(类拟大陆的网吧)产业发展协会提供的资料，目前《世纪帝国》每台计算机权利金为1680元,《魔力宝贝》权利金一个月一台是100元、《金庸群侠传》为150元、《新天上碑》50元。可以看出，“权利金”已经渐渐成为了一种标准的商业规则。

「傲慢有理」

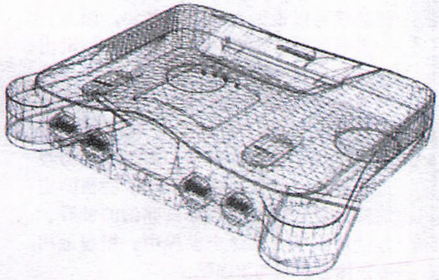


暂时不去考虑到底是先有的鸡还是先有的蛋,值得研究的是这傲慢的“权利金”为何会被如此广泛地接受,它又是如何起到规范和推动产业发展作用的。那可要从“软”“硬”两方面着手了。

“硬”的方面——

广义的硬件指的是所有以直接或间接方式对软件产生作用的实体总和，在游戏领域它包括游戏主机和其他周边配置。狭义的硬件指的就是软件运行的平台——主机。开发适合市场需求的主机是一件浩大的工程，资金的投入也是数以千万计。一般来说，硬件厂商在游戏主机研发和初步上市的阶段是要承受巨额亏损的，如果没有一个能让硬件厂商收回投资的运营模式，无论是谁也不会抓这么大把钱来打水漂。

“权利金”制保障了主流硬件厂商稳定而丰厚的收入，使硬件厂商前期投入的研发资金得以回笼，随后形成的可观的利润，让硬件厂商进行新一代更高性能硬件的开发成为可能，这推动了产业在基础技术领域不断向前发展。



“软”的方面——

经济学家们在理论上描绘理想产业时有这么一个观点：什么是经营者所向往的行业？除了表面上看很赚钱以外还有更深层次上的标准——进入壁垒高，退出壁垒低。较高的进入壁垒会使后来者望而却步，较低的退出壁垒能使无心恋战者早早收兵，这进与出的不对称，造成行业中竞争者越来越少，那利润的分割也就充裕得多了。当然这种馅饼很少的，同时具备高进入壁垒和低退出壁垒的行业是极为少见的，但仅在某个方面比较突出的还是可以找到的。

“权利金”制建立了游戏产业合理的进入壁垒,把那些实力弱小、资金短缺的软件厂商堵在了行业之外；（硬件竞争的进入壁垒原本就很高）这一方面降低了行业内出现无序竞争的可能性，另一方面也从整体上保证了软件产品较高的质量，正是这种对产品质量高品质的保证，才形成了电子游戏产业深厚的玩家基础，各游戏厂商也都造就了一批自己的品牌忠诚者。这对于一个产业的发展无论从什么角度来说都是至关重要的。现在所说的“大作”导向，其实就是消费者对厂商一贯高品质的信任，是厂商魅力的体现。

「白玉微瑕」

虽然“权利金” 的作用值得我们如此称道，但它的弊端也是显而易见的，软硬件厂商在利润分配方面产生的纠葛也是自“古”就有。“权利金”制培养了硬件商面对于软件商时高傲的支配欲，这直接导致了他们之间关系的僵化，当年SQUER和ENIX的“私奔”就是这一矛盾激化的表现。（现在看来，“私奔”也有结果了）讽刺的是，20世纪90年代，松下打出免费旗号的3DO平台却被市场无情地抛弃，这不得不说是产业自己的选择。

——上海 刘成

名副其实的《青之天外》
畅游在亦真亦幻的世界里

文/想当GTL的Robin



虽然很早以前就听说了《天外魔境》这个经典系列游戏，可惜，由于那时候每天要啃N多科目的书本和试卷，根本没机会领略该系列的风采。没想到几天以前，俺临时被木大编辑安排为该系列的最新作《青之天外》写介绍。结果，当介绍写好后，我也已经完全被它吸引住了。因此,当《青之天外》的ROM出现时，俺就迫不及待地在第一时间入手，准备和《天外》系列来个第一次亲密接触。

在欣赏过精致的片头动画后，俺以一贯的帅哥身份踏上了除妖的旅程。（啊，怎么有人暴吐呢？）游戏开始后，我立刻被它的建筑风格吸引住了，因为我所在的大都充满了中国古建筑的遗风，很像我记忆中的北京皇城，此后出现的上海、黄山等地名也使人备感亲切。而那充满日式风格的港口、塞外特有的大草原和爱斯基摩人住所那样的鬼山，更让人拍案叫绝。再加上每到一地都会有相应风格的音乐来烘托气氛，真使人有一种身临其境的感觉，也使俺对这个亦真亦幻的世界的创造者的敬仰之情有如长江之水般滔滔不绝地喷涌而出。而随着游戏时间的增长，这种感情又有如黄河泛滥而一发不可收拾了。

现在的RPG游戏越来越追求画面的精致，音乐的优美和人物造型的特色，却忽略了游戏内容本身的重要性。更有甚者打着游戏电影化的旗号去制作让人看的游戏，使“游戏”和“玩”的距离愈来愈远，以至于著名游戏制作人、本作的原作广井王子先生发出了“现在的RPG不是RPG”的感慨。另外，由于大多数RPG都采用了固定剧情路线，致使现在的很多玩家（包括日本人）只要玩游戏就必然会拿着攻略书，离了它就无法独立完成游戏，结果，本应有的游戏乐趣全被机械式的进度所代替了。针对上述情况，HUDSON将《青之天外》的开发重点放在了增强游戏的可玩性上，这其中最大的亮点莫过于自由剧情和伙伴系统及魔法石系统的设定。本作的一大创举是没有固定的剧情，仅游戏的开头就由于主人公的名字和性别的不同而分成四种不同的模式！随后展开的主剧情由众多分剧情组成，各分剧情之间为平行关系，加之即使战败也不会损失金钱和物品，所以大家可以随心所欲地行动，不必担心由于一时出错而导致不能通关。再配合以自由仲间系统，使游戏的剧情路线有了更多的发展空间，也让玩家们可以放心地将攻略本抛进垃圾桶里。（看不懂日语的就免了吧）不过，有的伙伴会像现实世界中那样，在与主角产生分歧时自行离去，所以要当心他们带走重要道具。游戏中不但可以进行魔法石的合成，更可以通过魔法石与装备的融合来制成具有特殊能力的超强道具，玩家可以在此过程中充分发挥自己的想象力，来体验创造带来的成就感。开发者在此基础上辅之以日记系统和连机交换系统，让玩家可以互通有无，了解自己所未知的人和事，这也使得本作对游戏性的诠释更加趋于完美化！

HUDSON为《青之天外》所提出的宣传口号之一是“玩游戏吧”，而这款游戏可以说做到了名副其实。因为，一系列使游戏走向自由化的系统的推出让玩家真正做到了“玩游戏”，而不是“看游戏”或“玩电影”，更不是“被游戏玩”。由于时间关系，我还没能通关。不过，我也并不急于通关，因为我觉得开发者制作《青之天外》的目的应该就是要创造出一个亦真亦幻的世界，并让玩家畅游在这个世界中，慢慢地用心去体会游戏的乐趣吧！

不是“掌机迷”就不能看《掌机迷》吗？（黄锦成：广州）

注：文中游戏名称一律以美版为准

你所必须拥有的15个GBA游戏

文/吉林 沈培峰



想必谁都不会否认，NINTENDO和GBA是当今掌机世界的霸主，在掌机发展的短短十几年中，BANDAI、SEGA、SNK等都出产过掌机，但他们的出现也只是昙花一现，然后就悄然退出掌机舞台了。时至今年的2月14，NINTENDO又不失时机地推出了GBA-SP这一进化版的GBA，由此掀起了新一轮的抢购风潮，更加进一步巩固了GBA的统治地位。面对GBA上千余种（加上GBC、GB游戏就更多了）游戏，许多玩家在选购的时候难免有些彷徨，也有人问：“GBA上什么游戏最好？”要回答这个问题简直太难了，毕竟每个人的喜好、品位是不同的，所以我们不谈“最好”，只读“必需”。下面介绍的15款游戏都是您所“不能错过”的经典之作。有条件的玩家不妨入手珍藏（本文参考自欧美游戏网站IGN,文中介绍的游戏都以美版名称为主,望读者见谅）。

超级战争2·黑洞崛起

开发商：Intelligent systems　发行商：Nintendo　类型：SLG　媒体：64M卡带

游戏中，玩家需要扮演一名军队指挥官，指挥着军队抵抗敌人的进攻。作为一款战争游戏，本作在登场武器的种类上是异常的丰富，其中既有战斗机，也有大型战舰，甚至还能看到加农坦克等庞大的兵种；同时作为一款战棋游戏，本作在战略性的把握上做得非常好，各兵种有各自的优缺点，不同的部队间还有相互克制的关系，随着战斗的升级，武器也会得到相应的进化。同时，地形会对部队的移动力等产生较大影响，新加入的指挥官特技系统也会对战斗的发展起到特殊作用。作为GBA上为数不多的原创游戏，本作1代的出现就已经受到了广泛好评，而本作更是继承了前作的优秀品质，并在欧美获得了“最佳携带主机游戏奖”，国内的玩家应该没有理由错过这样一款游戏吧！

KONAMI街机游戏合集

开发商：konomi　发行商：konami　类型：ETC　媒体：64M卡带

6期的《火炎纹章》的介绍方式可真够独特的，可以想象小编为此付出的努力，在此对小编的敬业精神致敬。（伏永敏；16；女；200093；上海市杨浦区靖宇中路控江5村6号505室；兴趣：玩游戏、听音乐、踢足球；其他：一切热爱游戏的人都是我的朋友。）

八十年代，KONAMI就已经以其新颖独特的游戏享誉世界了，特别是《青蛙过河》、《功夫》、《绿色兵团》等，这些在今天看简单无比的游戏却使得无数FC玩家们废寝忘食。为了吸引更多重视玩家的注意，KONAMI公司特意将这些昔日的经典之作整理、收集在一起，以合集的形式推出市场。以今天的眼光来看，这些游戏的画面是粗糙，与当今的游戏业界追求华美的主题是极为不相符的，但是这些简简单单的粗糙线条却有着无比的游戏性，令无数玩家为之痴狂，完美的移植度使得游戏的怀旧感极强，相信会有不少富有KONAMI情结的人会入手此游戏。即使你以前没有接触过FC，也一定要体验一下这款游戏，因此其无论是操作性还是游戏性，都有着一流的素质，相信不久你就会被它的魅力所折服。

索尼克大冒险A2

开发商：SEGA　发行商：THQ　类型：ACT　媒体：128M卡带



"任天堂有马里奥，世嘉有索尼克"，这是游戏界一句人尽皆知的话。这句话揭示出了SONIC在SEGA的主要地位就像MARIO在NINTENDO的地位一样是至关重要的。在SEGA未退出硬件世界市场之前，SONIC也是SEGA唯一能和MARIO相较高下的动作明星，然而时过境迁，随着世嘉退出硬件市场，SONIC也是转战来到了GBA上。限于机能的问题，本作并没有采用家用机那样的3D场景，而是采用的2D横版卷轴来进行游戏。事实证明，制作公司的这种做法是正确的。GBA的强大机能使得SONIC的速度性得到了完全发挥，游戏中SDNIC如风驰电掣一般的奔跑，同时身后还留有少许残像，相对于前作，本作丝毫没有丢帧现象的出现。也许会有人说，游戏的画面还是很粗糙，SONIC移动起来身后的背景模糊不清等。但我想单是能在便携机上就体验到速度的激情，这已经足够了！

银河战士·融合

开发商：Intelligent systems　发行商：Nintendo　类型：ACT　媒体：64M卡带

《魂斗罗》+《恶魔城》=《银河战士》，很多人都这样形容《银河战士》，其实殊不知，《恶魔城》正是借鉴了《银河战士》的某些优点才获得如今的地位的。作为一款动作游戏，本作的操作非常容易上手，而且其优秀的操作手感会很容易令人深陷其中。虽然游戏极易上手，但并不代表游戏的难度低。相反的，本作对于操作细节的处理异常严格，人物的操作都必须在一定的时间内发动才能取得预想效果，否则很可能操作失败而功亏一篑。游戏中隐藏要素也是非常的丰富，特别是隐藏房间的发现更是要费心思，看来想100%完美通关也非常困难啊！本作和NGC版的《银河战士》可以联动，而且联动之后就能玩到初代版的《银河战士》，怎么样？心动了吧？有条件的玩家赶快试试吧！



一日，路过自家楼下书店，"老板，我要的书可来否"？老板微笑着说："没有，不过你可以看看别的嘛"！（真会做生意）"没兴趣"！无奈，只好转身走人，突然余光中发现一本书，名叫《掌机迷》。（转下页）

口袋妖怪·红宝石·蓝宝石

开发商：Game freaks 发行商：nintendo 类型：RPG 媒体：64M卡带

发售短短3周就在日本创下了近300万的销量，一举拿下年内销量总冠军并取得年末圣诞商战的冠军地位，这就是这款《口袋妖怪》所取得的成绩。游戏充分发挥了养成游戏的精髓，让玩家自主的培养，训练自己的怪物伙伴，以令其成长壮大，当“口袋妖怪”历经千年取得成功的时候，那种兴奋是巨大的，是难以名状的，而游戏正是抓住了广大玩家的这种想获得成就感的心理，从而取得了不俗的销售佳绩，同时各种造型可爱的妖怪也是游戏热卖的另一原因！相对于以前的系列，本作特别加入了二人（二个怪物）组队战，使得战斗的策略性得到提升，乐趣加倍，不信你试试看。

黄金太阳·失落的时代

开发商：Camelot 发行商：Nintendo 类型：RPG 媒体：128M卡带



如果说哪部游戏是GBA上画面最出色，我想90%以上的人会说《黄金太阳》（剩下那10%是因为没有玩过《黄金太阳》）。是的，《黄金太阳·被开启的封印》是GBA游戏中画面最好的，它充分挖掘了GBA的画面表现能力和3D处理机能（虽然这种3D机能还很薄弱），华丽的光影效果和恰到好处的缩放功能，使得游戏的魅力大幅提升。作为续作，本作除在画面上继承前作的超级品质外，更是在谜题和动作上作出重大改进，由于卡带容量的成倍提升，游戏的地图版面是前作的数倍，同时新增加了许多的精神力（也就是特技），并强化人物动作的表现。这一切的进化都使得游戏愈加出色，应该说，这是一款值得绝对珍藏的佳作。

恶魔城·晓月圆舞曲

开发商：Konami 发行商：Konami 类型：ACT 媒体：64M卡带

中国有句话说：“墙内开花墙外香”。这句话用在《恶魔城》身上是再合适不过了。在日本，每一作《恶魔城》都鲜有人问津，然而在欧美，该系列却受到了无数的礼赞，难道是因为欧美人喜欢吸血鬼？（汗）时至今日，《恶魔城》在GBA上共有三次登场，而本作无论从系列还是画面、音乐、剧情等都是最好的一作。本作取消了副武器系统，取而代之的是“战魂”。即游戏中共有100余种敌人，每种敌人都有自己独特的战魂，而每种战魂的作用又各不相同，所以如何有效地组织战魂消灭敌人，才是广大玩家日益研究的内容，而配合以不同的组合，BOSS的战法也是多样的，从而使游戏乐趣得到加倍提升。必买之作品。

瓦里奥制造

开发商：Nintendo 发行商：Nintendo 类型：ETC 媒体：64M卡带

您能想象的到一盘卡带里包含有200种以上的游戏吗？不用怀疑，本作就是如此。虽然名为《瓦里奥制造》却和《瓦里奥大陆》有着根本不同，本作只是借用“瓦里奥”的大名而已。即使如此，本作的品质却是出奇的好。“最多、最速、最短”便是本作的宣传口号，200多种小游戏各个短小精悍，每种游戏都需要玩家在5秒钟内完成，随着游戏的深入，游戏时间也会有所缩

短，直接令人体验到瞬间的快感。另外，在游戏中收录了许多任天堂早期的玩具作品，例如玩具手、家庭棒球机、光枪射击游戏等等，真是令人感动的没话说。游戏中还加入了数个对战游戏，而这种游戏只需要一台GBA就能对战，只是手太大的人会很不方便哦！

超魔界村R

开发商：Capcom 发行商：Capcom 类型：ACT 媒体：32M卡带

该系列一直被重度玩家喻为“最难ACT”，而本系列的SFC版更是“最难中的最难”。本作恰恰是移植自SFC版。由于是完美移植，所以游戏的操作手感也得以保留，在今天这个人人崇尚流畅操作手感的时代，本作的“生硬感觉”似乎显得与之格格不入，但这种怀旧的感动之情却是难以名状的。或许只有该系列的忠实玩家才能体会到这一点吧！游戏的魅力之处就在于情节和游戏道具的发展情况完全是捉摸不定的，一开始主人公的钢甲被攻击掉落之后，他还会裸奔（汗），之后，在出现的宝箱中还有各种盔甲抑或是魔法师出现，中了魔法之后，主人公就会变身，有时会变成娇弱的公主，到那时，只有眼睁睁地被动挨打了。听说，美版游戏将难度下调了很多，有兴趣的玩家不妨体验一下，毕竟这也算是一部“骨灰级”的作品了。



超级马里奥A2

开发商：Nintendo 发行商：nintendo 类型：ACT 媒体：64M卡带

没有任何一个任天堂主机会没有马里奥，GBA自然也不例外。本作是移植于SFC版的《超级马里奥2》。相对于国内玩家而言，大多数人都错过了SFC这一代主机。所以，本作对国人而言也算是一款作品，况且又是马里奥，所以自然受到多方关注。游戏的画面与SFC相比，变化不大，有些场景也被“原版”移植了过来，看到之后，心中的感动之情已是抑于言表了。再加上游戏超爽的操作性，玩起来真是畅快淋漓。按照惯例，游戏依旧包含了一个“Mario bros”的休闲游戏，相信许多玩家都已经在和朋友们的对战中体验到了这款迷你游戏的魅力了！

耀西岛·超级马里奥A3

开发商：Intelligent systems 发行商：Nintendo 类型：ACT 媒体：32M卡带

这次为大家推荐的游戏依然是《超级马里奥》，只不过这次的主角由马里奥变成了恐龙耀西。本作移植自SFC版的《耀西岛》，讲述的是恐龙耀西背着婴儿马里奥寻找父母的故事。在当今游戏都崇尚精美画面的时候，本作却反其道而行之，以粗糙、简陋却又不失鲜艳的儿童蜡笔来表现游戏，整部作品充满了童真、童趣，随着游戏的进行，你会感觉就像在阅读一部美丽的童话一样。游戏的操作与以往相比略有不同，因为耀西跳起后会有一定的浮空时间，如果继续按住跳跃键，耀西就会滑翔一段时间再落下，活用此法可以取得不错的救命效果。本作的BOSS战尤为出色，不仅需要一定技巧，还要善于发现其弱点，否则就会事倍功半。

大家一起噗呦噗呦

开发商：sonic team 发行商：THQ 类型：PUZ 媒体：64M卡带

我这个GBA是我用半年的午饭钱攒起来的，现在我已经是骨瘦如柴，每晚都要玩上一玩来过把瘾。我想提个意见，能把一些与掌机无关的东东去了，换一些关于介绍新游戏的东东，新游戏介绍实在太少了。（转下页）

简单、有趣、让人有着无限游戏的冲动，这就是《PUYO PUYO》系列的魅力，自MD版的发售以来，本系列的销量已在1000万套以上，说它是目前最有人气的益智游戏也不为过。本作的操作方法和《俄罗斯方块》异曲同工，都是利用简单和堆砌来达到消减、得分的目的（要知道，当年《俄罗斯方块》可是为GB的普及立下汗马功劳，所以如今《PUYO PUYO》大受欢迎也是情理之中的事），本作保留了系列中的连锁消去和阻碍的设定，并新增了若干系统。游戏共有4种模式，分别是单人模式，双人对战模式，四人混战模式以及以挑战最高分为目标的自由模式，这些足以满足不同玩家的众多口味。此外，本游戏还对应一卡4人对战！

忍者Five-0

开发商：Hudson　发行商：konami　类型：ACT　媒体：64M卡带

现如今，在欧美和日本，忍者题材的游戏已是呈人气直线上升趋势，像《超级忍》、《天诛》等，都被广大游戏玩家视作动作类忍者游戏的至尊，而作为当红掌机的GBA上，又怎能没有一款有关于忍者方面的游戏呢？这不，KONAMI便为广大玩家献上了这款《忍者Five-0》。虽然KONAMI公司并未对这款游戏有过多的宣传和造势，但仍有许多玩家自游戏公布起就密切关注起来。游戏的操作手感相当出色，虽然简单易上手，却对操作的技巧要求很高，所以有人称之为“难度与挑战并存的游戏”。值得一提的是，游戏中玩家还可以使用诸多华丽的忍术，看起来相当的过瘾。据说该游戏最初是准备在SFC上发行的，结果阴差阳错来到了GBA上！

塞尔达传说·过去的林克&四支剑

开发商：Capcom　发行商：Nintendo　类型：A·RPG　媒体：64M卡带

说到《塞尔达》，我想没有人不知道吧！（什么，你不知道？那赶快回到你的火星上去吧！）《FAMI通》上四个满分游戏，有两个就是《塞尔达》，既然是任氏的主机，GBA上自然也会有《塞尔达》登场，只不过，这次的作品是当年SFC的复刻版。虽然是份冷饭，但是画面的提升，谜题的增加，动作的美化等等都是广大玩家不断挑战的乐趣所在。最令人吃惊的是游戏中新加入的《四支剑》，该模式是完全为联机所打造的，单机游戏是无法进行的，游戏中的迷宫完全随机产生，游戏的人数不同，解谜的方式也会不同，所以约上三位好友组成四人战队才是真正的乐趣所在，若没有4个人，2个人也勉强可以，只不过游戏的谜题会由四人合作改为两个人合作解谜，乐趣依然不减，赶快拿起联机线去体验一下吧！



马里奥赛车Advance

开发商：Intelligent systems　发行商：Nintendo　类型：RAC　媒体：32M卡带



本作是GBA早期游戏中为数不多的带有语音的游戏之一，在当时，听到马里奥大叫“HERE WE GO”和“吗吗迷呀”时，那种惊讶的心情真是溢于言表。本作的出色之处就在于赛道和道具的多彩多样，在游戏中，玩家会随机得到一些道具并可以在适当的时候投掷出去，以此来陷害别人，帮助自己提高成绩。游戏支持四人对战，记得和朋友连线时，四个伙伴时而互相帮助时而陷害，有时乱的像一锅粥一样，不过那种“众乐乐”的兴奋心情，是任何游戏所不能比拟的，在《口袋妖怪·红、蓝宝石》推出之前，本作是GBA上销量最高的游戏，作为一款赛车游戏，本作的操作手感也是一流的，推荐！

发卖TOP 10
POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2003年9月8日～2003年10月5日

1 NEW 初登场 传说的斯塔菲2

NINTENDO | ACT | 2003年9月25日 | 4800日元



14万6253本　累计：14万6253本

前作销量突破了20万本，令许多行家跌镜不少，本作同样一举拿下当月软件销售的头名。这款游戏轻松有趣，主人公形象可爱，颇得小朋友欢心。热卖也是必然。

排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
2	↓1	新约 圣剑传说	SQUARE	ARPG	2003年8月29日	5800日元	5万1906本	累计：25万6851本
3	初登场	火影忍者·木叶战记	TOMY	SLG	2003年9月12日	4800日元	4万8519本	累计：4万8519本
4	↓3	口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石	NINTENDO	TAB	2003年8月1日	4800日元	3万3619本	累计：21万6445本
5	↓4	超级马里奥A4	NINTENDO	ACT	2003年7月11日	4800日元	3万0825本	累计：37万4556本
6	初登场	绝体绝命～史上最强下跪	——	ETC	2003年9月26日	4800日元	2万8807本	累计：2万8807本
7	↑9	口袋妖怪 红宝石	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	4800日元	1万7014本	累计：224万3179本
8	——	口袋妖怪 蓝宝石	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	4800日元	1万5972本	累计：221万1824本
9	↑—	幻想传说	TAKARA	RPG	2003年8月7日	4800日元	1万4293本	累计：1万4293本
10	↓5	妖魔决斗战	TAKARA	RPG	2003年8月7日	4800日元	1万2986本	累计：8万7317本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

等待了N天终于将《掌机迷》VOL.6搞到手，看到万分可爱的海报及光盘中的封神榜的影像使我感觉爽到极点，十分感谢能将口袋百问展示（我是十足的口袋FANS）。（转下页）

当月新闻最速递

情报站



4757.com–GBA base/雪樱

■ capcom按照惯例发布了逆转裁判系列最新作逆转裁判3的网络体验版,网址是: http://www.capcom.co.jp/saiban3/

■ 据Nintendo Online Magazine 10月号揭晓,GBA新作《青の天外》原本是在N64上的64DD策划制作的.同时官方网站开设: http://www.nintendo.co.jp/n08/aorj/index.html

■ 在95年PC上制作的SimCity系列游戏终于出现在GBA上,制作公司Zoo Digital宣布北美版发售日为10月15日,欧洲版发售日为10月31日。

■ 日本游戏专卖店TOYSRUS与任天堂会社合作,决定推出TOYSRUS限定发卖的金色GBASP"GBASP 星光金 TOYSRUS原创色",预定于10月9日发卖,定价12500日元。

■ 任天堂宣布将于11月28日在GBA上发售F-ZERO系列新作《F-ZERO 猎鹰传说》,同时宣布大作《马里奥&路易RPG》的发售日期为11月21日。

■ 截止10月份,在欧洲贩卖才半年多的GBA SP的台数已经突破200万台。为了纪念还制作了两种新色的GBA SP主机:北极蓝和火焰红。

■ 据CCB的情报显示,任天堂将在明年2月份宣布新的游戏机产品,业内普遍认为会是GBA2前期宣传的预兆。

■ GAMETEC会社推出了GBA用新周边"GAME SELECT S",该周边可使GBASP同时插入3款游戏卡带,通过有误动作防止的开关进行切换,预定于12月发卖,开放价格,以1480日元发卖。



■ 据CVG于10月14日刊登的对著名游戏开发厂商RARE会社访谈记录,预定于10月24日在欧洲发卖的GBA用动作游戏新作《Banjo and Kazooie》(原N64游戏大作)将出现一般GBA游戏所不具有的3D画面,这是RARE会社对于在2D主机上实现3D性能的尝试,游戏中的版图将以全3D表现,而2D的角色将有20种以上的不同动作。

■ MARVELOUS会社原作的《牧场物语 矿石镇的同伴们》系列新作《牧场物语 矿石镇的同伴们 女孩版》决定于12月12日发卖,价格4800日元,女孩版对于原男孩版本的剧情和事件以女孩为主角作了变更,恋爱的对象也同时变为镇上的男孩,服装同男孩版一样会随着季节的变化改变,另外新增"指轮系统"。

■ TREASURE会社表示,SEGA预定推出的GBA用动作游戏新作《ASTRO BOY 铁臂阿童木 -阿童木之心的秘密-》为该社开发,游戏预定于12月18日发卖,价格4980日元。

■ATLUS会社开发的系列最新作《真・女神转生 恶魔少年 起义救世主(MESSIAH RISER)》,新作的游戏类型由系列一惯的RPG游戏变更为RTS(即时SLG)游戏,主角指挥仲魔进行作战,击败的恶魔依照友好度有一定几率收为同伴,游戏预定于2004年发卖。

■ am3会社于10月24日召开GBA、GBASP用动画、音乐欣赏新周边"ADVANCE MOVIE"的发表会,该周边即在GBA上插入专用转接装置"ADVANCE MOVIE ADAPTER"与烧录内容的专用卡带"ADVANCE MOVIE CARD"后即可观看动画或电影等,32MB的专用卡带可收录约24分钟的动画,预定于11月20日发卖,专用转接装置的价格3200日元、烧录各种内容的专用卡带每款价格2380日元,预定于11月20日推出的第一弹为动画名作《名侦探柯南》的1-4话,每卡收录1话。



记得是那年那天初次的遇见,这就是一种缘,彼此忘记孤单,就算岁月无情地经过我身边,我们的友情永不改变……赠言我的挚友——GBA。(李亮;18;男;054000;河北省邢台市金华中学高三8班;兴趣:音乐、网络、游戏、英语;)

游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2003年11月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
11月1日	□三丽鸥彩虹乐园 全角色	TOMY	ACT
11月7日	□仓鼠物语3EX4.SPECIAL	CULTUREBRAIN	RPG
11月14日	□哈利・波特 奎地奇・世界杯	EA	ACT
11月14日	□元气史莱姆勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	SQUARE・ENIX	RPG
11月14日	□小狗的第一次散步～小狗育成游戏～	TDKCORE	ETC
11月21日	□大家的游戏系列 意外的冰炭岛	MTO	ETC
11月21日	□米奇和米妮的奇妙大冒险3	CAPCOM	ACT
11月27日	□SD高达 GGENERATION ADVANCE	BANDAI	SLG
11月未定	□购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTUREBRAIN	RPG
11月未定	□购物系列第12弹《小魔女帕特西》	CULTUREBRAIN	ACT
11月未定	□大家的游戏系列TETRIS（暂定）	SUCCESS	PUZ
12月4日	□明天的乔 鲜红的熊熊燃烧！	KONAMI	ACT
12月4日	□口袋力量职业棒球6	KONAMI	SPG
12月4日	□大家的王子殿下	KONAMI	SPG
12月4日	□索尼克战斗	SEGA	ACT
12月5日	□咔嚓机！DINDDEVICE2 龙	ROCKETCOMPANY	ACT
12月5日	□咔嚓机！DINDDEVICE2 凤	ROCKETCOMPANY	ACT
12月11日	□ゲゲゲ的鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	KONAMI	ACT
12月11日	□炸肉饼！3Granu王国之谜	KONAMI	ACT
12月12日	□洛克人 EXE4TOURNAMENT 红日	CAPCOM	RPG
12月12日	□洛克人 EXE4TOURNAMENT 蓝月	CAPCOM	RPG
12月18日	□ASTRO BOY 铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	SEGA	ACT
12月未定	□哥吉拉大乱斗ADVANCE	ATARI	ACT
12月未定	□希尔巴尼亚家族5 妖精之杖和不可思议之木	Epoch公司	ACT
12月未定	□007 Everything or Nothing	EA	FPS
12月未定	□大家的游戏系列 围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
12月未定	□冒险游记PLASTERWORLD	Takara	ACT
今冬	□合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
今冬	□荣誉勋章ADVANCE（暂定）	EA	FPS
今冬	□麻雀CORRECTION	SNKPlaymore	TAB
今冬	□《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTUREBRAIN	ETC
今冬	□金色的Gattshubell！！轰鸣吧！友情的电击	BANPRESTO	ACT
未定	□马里奥高尔夫GBATOUR	任天堂	SPG
04年1月	□指环王 国王归来	EA	ACT
04年1月	□逆转裁判3	CAPCOM	AVG
04年2月	□未定小人国	SEGA	ETC
未定	□真・女神转生DevilChildren 弥赛亚・起义者	ATLUS	RPG
未定	□王国之心 记忆的锁链	SQUARE・ENIX	ARPG
未定	□口袋妖怪 火红/叶绿（捆绑WirelessAdapter）	任天堂	RPG

（柴璐；15；女；710068；陕西省西安市友谊西路第82中学高一3班；兴趣：体育运动and玩GBASP；其他：本人水平不高，希望如果成为朋友还望多多指教，在此多谢啦！）



任天堂的质问箱

——今后的卡比将有什么发展呢？

当然还会在新作中登场喽。

由于樱井政博退出了哈尔研究所，所以大概很多人都会有这种担心吧。不过大家不用担心，像卡比以及马里奥、林克、大金刚等角色，任天堂一向都非常重视。而且一款游戏也不是一个人就可以独立制作的，另外哈尔研究所和任天堂还有很多优秀的创作人。动画《卡比》虽然已经结束了，但游戏《卡比》今后还会以各种各样的形式推出新的作品，各位饭斯们完全不必担心。

——SFC已经买不到了吗？

虽然SFC在9月末正式停止了生产，但我想各个游戏店里应该还有一定量的存货，能够继续销售一段时间。另外，由于零部件日渐缺乏所以FC和SFC的修理也会越来越困难。即使有心的玩家去拜托位于大阪的FC制造工厂，估计他们也没有办法，因为基本上所有的FC都是手工作业制造的，就连主机底部贴的封条也都是一张一张用人手贴上去的……

——请为我们讲解一下WirelessAdapter的相关情报！

以前大家在玩《口袋妖怪》等游戏的时候，每次想要对战或者交换妖怪就必须接上GBA通讯线，然而只要使用预定明年发售的《口袋 火红/叶绿》捆绑的WirelessAdapter，就再也不需要费那些劲儿了。一般来说，大家只要提起这种便携游戏机上的Wireless就会想起“无线LAN技术”，但是“无线LAN技术”既不能交换口袋妖怪，也无法实时对战。可是这个WirelessAdapter却采用了由摩托罗拉公司开发的独特技术，可以在低耗电量的情况下，流畅的进行实时对战。而且还是免费的哦（笑），可以说是最适合便携游戏机的理想新技术。虽说现在公开的通信距离是在3米以内，不过这只是任天堂单方面的说法。就像当初的WAVEBIRD，虽说正式公开的通信距离是六米，但实际上玩过的人都知道，就算是隔上10米也照玩不误。所以实际距离应该也可以再远一点，至于结果究竟如何只有等发售以后再试试看啦。

——我们非常担心任天堂的赤字情况。

汇率浮动、日元急速升值是这次任天堂出现赤字的最主要原因。任天堂拥有近50亿美元的资产，所以每1日元都会由于汇率浮动在计算上受到很大的影响。但是，实际上损失的只有不足50亿美元的存款换算成日元的评价下跌。虽然储存外币比日元的利率要高一些，但日元的大幅上扬造成了大约400亿日元的评估损失，最终结算为赤字。不过，和去年上半年相比，实际上的收益其实仍然略有增加。而且，任天堂的销售有6成以上都集中在年末和年初阶段，所以如果从全年来看的话，按照1美元=114日元的比率，我想最终应该可以确保600亿日元的收益。

第5回 掌机迷杂货铺开张

掌机迷光盘QQ讨论群组开通，号码1458921，欢迎大家参加讨论。
mascar@sohu.com

让所有和掌机有关的东东都到这里来！



最近大事不少，宇航员上天自然不用多说，这里对北京的交通状况发点牢骚。11月6日傍晚下了一场中雪（气象台定义），MASCAR下午5点从编辑部出来，由于临时改成坐公车回家，原来45分钟的路程花了3个小时。整个大街上找不到一辆空着的TAXI，等公车等了近一个小时，好不容易来了一辆，偏偏有个刁蛮的妇女跟司机说了一句“你们××的都××死光了？”司机二话没说随即撂挑子，遂又等了不知多长时间才走……看来北京的交通状况离一个“现代化”大都市还有很大的差距，扯远了，不多说了。

本期光盘内容介绍

使用说明

《掌机迷》光盘为PC和VCD两用光盘，影像部分为VCD格式，使用超级解霸、东方影都等软件在PC上播放或者拿到VCD、DVD机上看都可以。附送的游戏ROM、工具等需要在PC上使用，把盘放进PC的光驱，会找到一个POCKET目录，里面有一些ZIP格式的压缩包，找到相应的文件解压缩到硬盘上即可使用。

光盘内容

TOOLS.ZIP

这个压缩包里面是近期和掌机有关的重要工具，相关的介绍可以在正文中找到。

NEW.ZIP

这里是最近GBA上重要的大作游戏ROM。有不少玩家都抱怨光盘里的新游戏太少，这里MASCAR还要多说几句。首先，买正版卡带是唯一的光明大道，所有的烧录卡、游戏ROM等东西主要是为了帮助大家研究学习，以及在购买游戏上多一些参考性。有些话这里不便多讲，大家心领神会即可。

GBA.ZIP

前几期推出的GBA经典游戏完全收藏计划受到了好评，这期继续。相信经过N期后，各位在购买了掌机迷的同时也将把GBA经典游戏完全收入囊中，意义不言自明。



GBA精彩影像一览

本期影像仍然由掌机迷达人C.A.B领衔，宇宙巡航机作为GBA上少见的卷轴射击游戏，相信最高难度的通关影像各位一定会喜欢。另外应广大动作游戏爱好者的强烈要求，洛克人ZERO2的所有完美无伤害BOSS战也在本期登场。谢谢大家。



超高难度掌机游戏



手掌达人完美挑战

我班上有个四人掌机特攻队，特点连机时有的地方老攻不过，一个字：弱，唉！我们期望《迷》上多一点连机攻略。就不知曙光何时能来到。（刘云波；四川）

■ 完全征集读者的一句话感想，游戏小心得，结交玩友，读者征求等一切内容，我们将安排在每页的“边角栏”中，更多信息，更多精彩，《掌机迷》创造无限的可能性。

■ 独家游戏记录，挑战《封神榜》栏目成为中国掌机游戏达人，就看你放手一搏！

■ 精彩游戏攻略，研究，以及游戏小说。题材无限量，只要你敢投，我们就敢登！投稿方式不限，书信电邮,随您喜好，如何方便如何来，稿费就在这里，有胆你就来拿喽！

■ 精彩游戏影像，拿起DV拍下你的游戏生活，或游戏过程片段，有货你就投来，内容不限，方式不限，只要精彩。

■ 我们交流的方式有很多，无论是来信，还是电邮。

■ 来信地址：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》或风林（收）
邮编：100011
联系电话：（010）64472187
电子邮件：game@gameach.com



合作网站

（排名不分先后）

www.gbgba.com
www.ninclub.com
www.pmgba.com
www.chinagba.com
www.loveu.cn/hdxc
www.4757.com

欢迎更多团队加盟
机会无限……

掌机迷官方主页下期公开，敬请期待



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6

9 787887 130648 >

ISRC CN-M14-03-304-3/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号

定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6

ISRC CN-M14-03-304-3/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011

掌机迷 VOL.7

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.7

掌机迷
POCKET GAMER



绝尘专题 超大特辑
口袋妖怪

热点评论 你必须拥有的15款GBA游戏

强档攻略
恐怖惊魂夜 剧本攻略
青之天外 完璧攻略

「傲慢商法」20年
——评「权利金」的得与失